

# Piff

et son  
**GADGET**  
surprise  
N° 43

**TOUT EN RÉCITS COMPLETS**

## LA CLEF EN OR



**RAHAN :** Page 11



**LES RIGOLUS :**  
Page 33



**LOUP NOIR :**  
Page 40

**CETTE SEMAINE**

**LE GADGET-SURPRISE :**

Pages 59 et 60

**Le journal des Jeux et le jeu-concours primé :**

Page 51



**CARTES SUR TABLE  
AVEC**

**ROGER DAL**

Roger DAL, c'est Monsieur Jeux, Monsieur Test, Monsieur Anomalies, Monsieur Jeu des Bulles, Monsieur Concours primé... que de « Monsieur » pour le grand enfant qu'est Roger DAL ! Grand enfant, notre ami ne s'en cache pas. Fanatique d'Herbert Léonard et de la musique moderne, danseur de jerk émérite, Roger DAL ne cesse de répéter : « Je ne sais pas qui s'amuse le plus avec les jeux de PIF, moi qui les imagine, ou les lecteurs qui les font ? » Nous ne prendrons pas parti.

— « Combien avez-vous imaginé de jeux dans votre carrière ? » Roger a pris un air sérieux (chose rare en vérité). Il compte ! « Je ne sais pas au juste... 8 000... 10 000, peut-être plus. Il faudrait que je vérifie mes archives ! ».

J'ai visité les archives de Roger DAL : c'est la « Bibliothèque Nationale » du Jeu, 50 mètres de rayons bourrés d'idées, de jeux de toutes sortes que notre ami classe par ordre chronologique et de genre. Un monument. Sur son immense bureau, une photo, la photo d'un cirque. « Ça, c'est le STOP-CIRCUS. Hé oui, j'ai été aussi le directeur d'un cirque... 3 000 places, 4 mâts, 7 lions, 3 phoques, 8 chevaux, un boa (vorace), 3 éléphants... (Roger DAL reprend, son souffle... fait son plus grand sourire)... et moi ! »

Du STOP-CIRCUS au journal des jeux de PIF : un chemin pavé de rires, de malices et de trouvailles. Continuez Roger DAL !

Le Rédacteur en chef :

*Georges Rieu*

*De vous à nous de nous à vous*

**Gilles GALTIER, MONTBLANC :** « ...Bravo pour la rubrique Magie. Mes deux cousins, mon frère et moi, avons fait une représentation devant nos parents qui ont été étonnés par les tours de magie. »

**Gabriel BOGNER, BUCAREST :** « ...Je suis un lecteur de PIF depuis près de quatre ans et je trouve formidable votre nouvelle formule. Il m'amuse beaucoup avec les histoires de Pif, Pifou et Placid et Muzo. A propos, M. Nicolaou est-il d'origine roumaine ? J'ai construit le boomerang australien, le filet mobile, le tilt-ball et le billard pivotant avec ses plans. »

— Notre ami Nicolaou n'est pas d'origine roumaine. De père grec et de mère charentaise, il est né au Plessis-Robinson, où il vit actuellement.

**Christine GEORGET à AVRANCHES :** « ...Je te remercie beaucoup de ta carte. Tu dois recevoir beaucoup de courrier et je me demande comment tu peux répondre à tous tes petits amis. J'espère que tu t'amuses bien. »

**Françoise à SAINT-DENIS :** « ...Je t'écis pour te féliciter et te remercier de tes gadgets-surprises, mais je voudrais qu'ils soient (pas tous, mais quelques-uns) magiques. J'ai dix ans et demi et je lis PIF depuis quatre ans. Mes histoires préférées sont Pif, Placid et Muzo, Léo-Bête-A-Part et les aventures de Teddy Ted. La rubrique des jeux est passionnante... »

Suite page 77.

**LES ÉDITIONS VAILLANT**

**SIÈGE SOCIAL  
RÉDACTION - ADMINISTRATION**



126, rue  
La Fayette  
PARIS-10

Boîte postale  
n° 77 X

Tél. - 770-97-59  
(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

**TARIF D'ABONNEMENT**

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.



HEBDOMADAIRE

**FRANCE ET COMMUNAUTÉ**

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

**ÉTRANGER**

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F  
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

**Les ÉDITIONS VAILLANT**

126, rue La Fayette,  
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10<sup>e</sup>

C. C. P. 4620-25

**Prix de vente de l'exemplaire :**

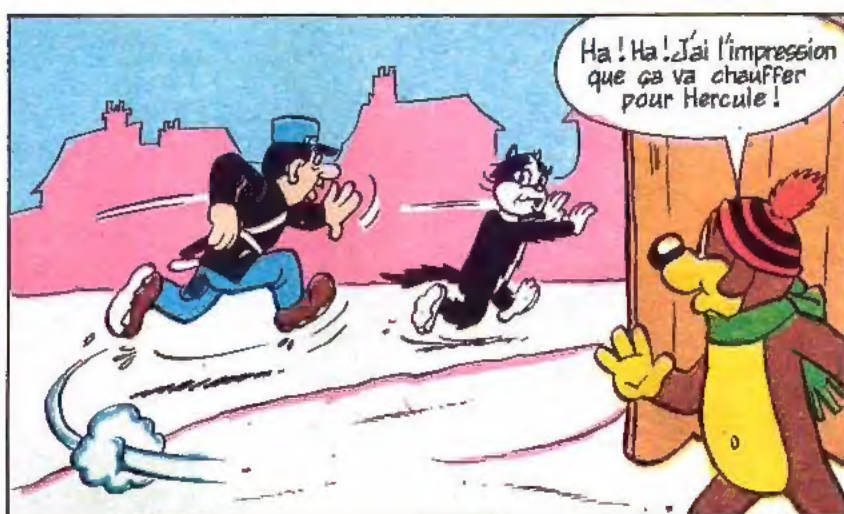
France : 2 F - Belgique : 20 F B  
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -  
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :  
Mme M. CHAIGNEAUD  
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10<sup>e</sup>,  
Tél. 205-97-28

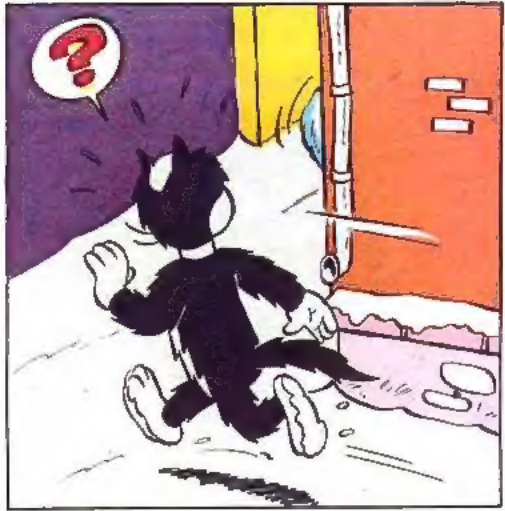


demande à tous  
ses lecteurs de  
faire bon accueil  
aux annonces pu-  
blicitaires.





















# LA SEMAINE PROCHAINE :

un récit  
de PIF  
tout Noël



dans un numéro de  
TOUT NOËL





AVEC CE PETIT TEMPS ...  
TOUT JUSTE DOUX ... A PEINE  
FRAIS, ÇA DOIT MORDRE  
!...



ALORS LES  
PÊCHEURS...ÇA MORD?

PENSEZ-VOUS ! PAS VU  
BOUGER LE BOUCHON  
DEPUIS UNE HEURE !...

COMME SI  
ON PÉCHAIT  
SUR LE PRÉ ...



VOUS M'ÉTONNEZ !  
ON M'A ASSURÉ QUE  
C'ÉTAIT LE MEILLEUR  
COIN DE LA RÉGION...

AH AH AH  
ENCORE UN  
QUI VEUT  
NOUS AP-  
PRENDRE  
À PÊCHER !



D'ABORD IL N'Y  
A PAS DE PLACE  
POUR TROIS  
ICI !...

NE VOUS IN-  
QUIÉTEZ PAS,  
IL ME FAUT  
JUSTE UN PEU  
D'EAU...



MERCI

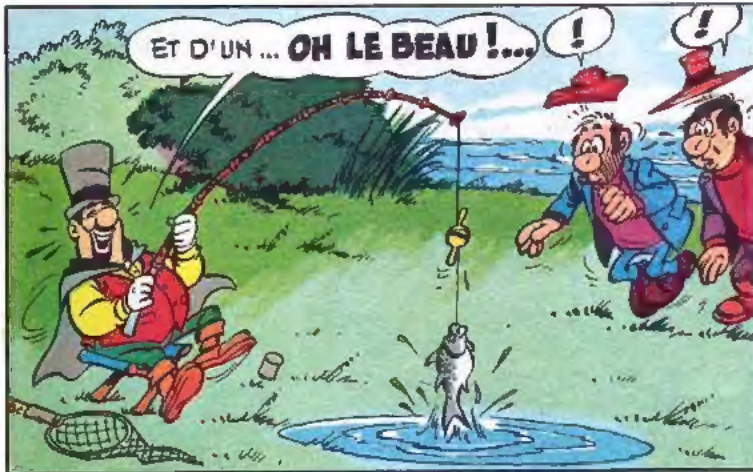


AH AH AH ! IL  
EST FOU QUE  
J'ITE DIS ...

PIRE QUE ÇA  
VIEUX... IL EST  
BÊTE ...



ET D'UN ... OH LE BEAU !...



ET D'UN AUTRE...  
ET ENCORE UN....

HUM ! SI CELA  
CONTINUE DANS  
DIX MINUTES JE  
VAIS POUVOIR  
PLIER BAGAGE...



EN EFFET

ON NE M'AVAIT PAS MENTI,  
CE PETIT COIN EST ÉPATANT...  
VOUS DEVRIEZ LE PRENDRE !...





# COUIK



MERCI CHERS AMIS POUR TOUTS VOS ENVOIS. IL Y AVAIT UNE FOULE D'IDÉES. ENTRE AUTRES :



EN RAISON DES NOMBREUSES RÉPONSES SIMILAIRES, ET POUR DÉPARTAGER LES EX-ÆQUO, LE JURY A RETENU CELLES QUI ÉTAIENT LES PLUS JOLIMENT DESSINÉES.





**Pif**

**VOUS OFFRIRA  
LA SEMAINE PROCHAINE**



**UN CADEAU-GADGET DE NOEL !**



# RAHAN

*— fils des ages farouches —*

# La Longue Griffée











QUAND UN  
FRÔLEMENT  
LE RÉVEILLA,  
SA MAIN VOLA  
VERS LA BRAN-  
CHE OÙ IL  
AVAIT FICHÉ  
SON COUTEAU...

OOOOOH!

CELUI-CI AVAIT  
DISPARU!



SANS  
SON COUTELAS,  
RAHAN NE  
PEUT PAS  
COMBATTRE!

TAPIE SUR UNE  
BRANCHE PROCHE,  
LA FEMELLE DE  
"BAHA" LE GUETTAIT!



DES CRIS COUVRI-  
RENT  
SOUDAIN LE GRONDE-  
MENT DU FAUVE QUI  
ALLAIT BONDIR...

"QUATRE-  
MAINS!"  
OOOOH!

GRREEEEKK!!  
GRREEEEKKKK!!

LE SINGE SE  
BALANÇANT À  
UNE LIANE,  
ÉTREIGNAIT...  
LE COUTELAS  
D'IVOIRE!



LA LAME, À LA VOLÉE,  
PORTA UN COUP MORTEL  
AU PUMA QUI BASCULA  
DANS LE VIDE...



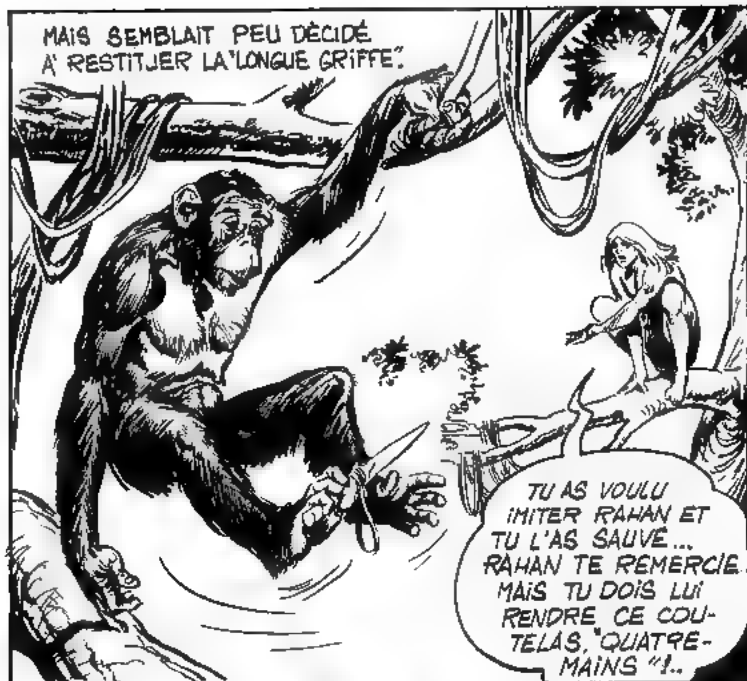
"QUATRE-MAINS" A  
VOLÉ LE COUTELAS DE  
RAHAN!! "QUATRE-  
MAINS" DOIT LE  
LUI RENDRE!

LE SINGE GRIMAÇAIT  
ET GESTICULAIT JO-  
YEUSEMENT, FIER DE  
SON EXPLOIT...

GREEKKK!!

1284







DEPUIS SON ADOLESCENCE CE  
COUTELAS ÉTAIT SON SEUL BIEN.  
EN CES TEMPS SAUVAGES OÙ IL  
FALLAIT TUER POUR NE PAS  
L'ÊTRE, CE COUTELAS LUI AVAIT  
PERMIS DE SURVIVRE...



RAHAN  
RETROUVERA  
"QUATRE-MAINS"!



DU HAUT DU GRAND  
ARBRE LE FILS DE  
CRAO DOMINAIT  
L'OCEAN DE  
FEUILLAGES...

OÙ ÉTAIT  
"QUATRE-MAINS"...



"CEUX-DUI-  
COURENT-DANS-LES  
ARBRES" VIVENT EN  
CLANS "QUATRE-MAINS"  
À SANS DOUTE EMPOR-  
TÉ LE COUTELAS CHEZ  
LES SIENS!

EN EFFET, À QUELQUES  
PORTÉES DE FLÈCHES  
DE LÀ LE CHIMPANZÉ  
EXHIBAIT LA "LONGUE  
GRIFFE" QU'IL AVAIT  
RAVIE À L'HOMME...



GREG!  
GREEKK!

GRODEEKKK!!

GREEK!

IL MIMAIT LES  
GESTES DE  
RAHAN DEVANT  
SON CLAN  
ET CELUI-CI  
S'ÉMERVEILLAIT











UN INSTANT PLUS TARD UNE FINE LIANE ENTRAVAIT LE JEUNE SINGE.

QUAND LE JOUR REVIENDRA, LE PETIT "QUATRE-MAINS" CONDUIRA RAHAN A SES FRERES!



SELON SON HABITUDE, LE FILS DE CRAO S'EN DORMIT SUR UNE FOURCHE, LAISSANT SON CURIEX CAPTIF ATTACHE AUX RACINES DE L'ARBRE...



LES CRIS D'EFFROI DE CELUI-CI L'ARRACHERENT A SON SOMMEIL...



UN ENORME REPTILE RAMPAIT VERS LE JEUNE SINGE QUI, NE POUVAIL LUI ECHAPPER

SI LE PETIT "QUATRE-MAINS" MEURT, CE SERA PAR LA FAUTE DE RAHAN!

4281



...MAIS IL NE MOURRA PAS!

RAAAHAAA

LA CLAMEUR DE RAHAN S'ELEVA DANS LA NUIT, TANDIS QU'IL PLONGEAIT VERS LE SERPENT...







PEU APRÈS,  
DANS LE JOUR  
NA'SSANT,  
RAHAN SUIVAIT  
SON GUIDE  
SUR LA PÉRI-  
LEUSE PISTE  
DES BRANCHES...



...IL AVAIT LIBÉRÉ LE  
CH'IMPANZÉ ET CELUI-CI  
NE CHERCHAIT PAS À  
FUIR... IL SE BALANÇAIT  
D'UN ARBRE À L'AUTRE...



..ET ATTENDAIT QUE  
L'HOMME VIENNE L'Y  
REJOINDRE AVANT  
DE POURSUIVRE  
SON CHEMIN...

ET SOUDAIN, RAHAN  
ENTENDIT LES CRIS  
DU CLAN... IL APERÇUT  
LES SINGES MASSÉS  
SUR UN GRAND  
ARBRE...

OÙ EST  
"QUATRE  
MAINS"?

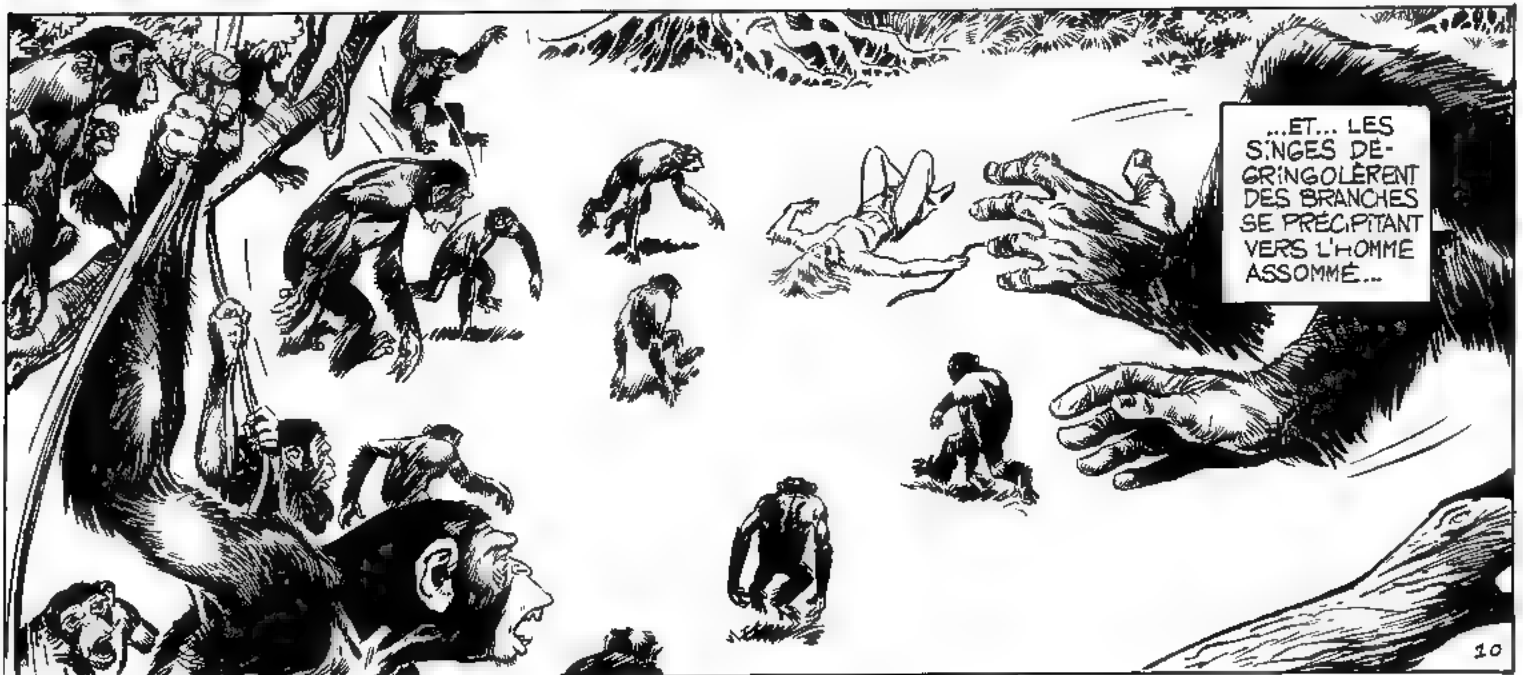
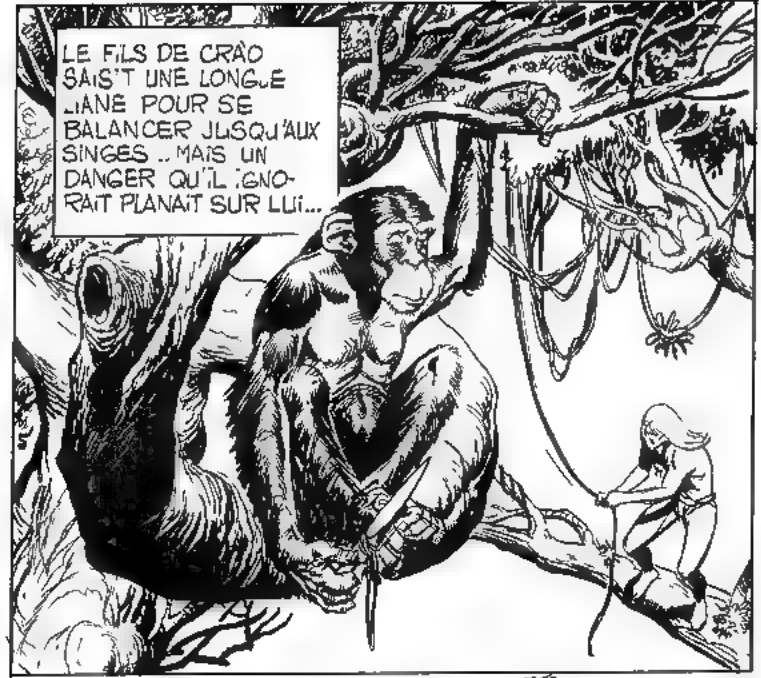


GREEEKKKKKK !!!  
GREEEKKKK !!!

VOLTIGEANT DE  
LIANE EN LIANE  
LE JEUNE CH'IM-  
PANZÉ REJOI-  
GNAIT DÉJÀ LES  
SIENS.















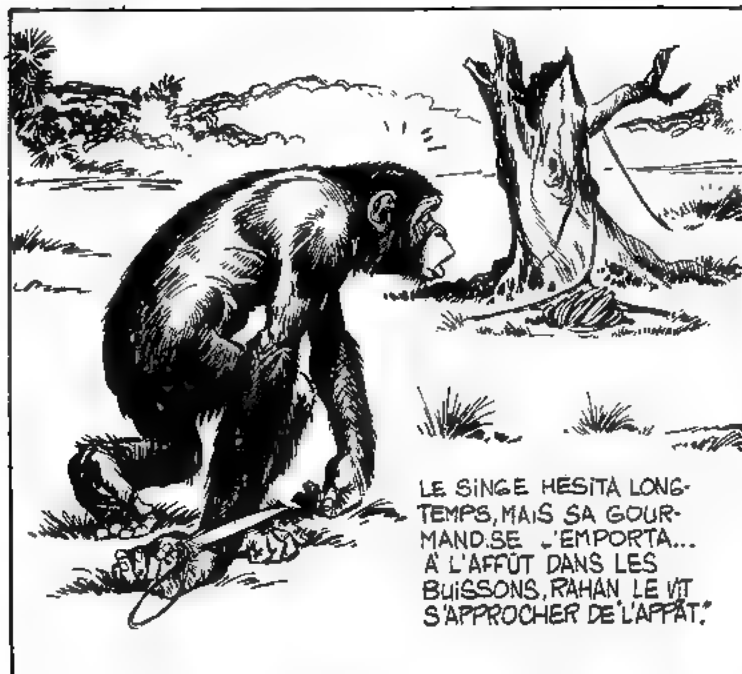












MAIS IL ÉTAIT TROP  
TARD... LE SINGE  
DÉPITÉ ET FURIEUX  
AVAIT GLISSÉ LA  
'LONGUE GRiffe'...  
DANS UN TROU  
DE L'ÉNORME  
TRONC CREUX!



"QUATRE-MAINS"  
EST STUPIDE! NI LUI,  
NI RAHAN NE POUR-  
RONT REPRENDRE  
LE COUTELAS!



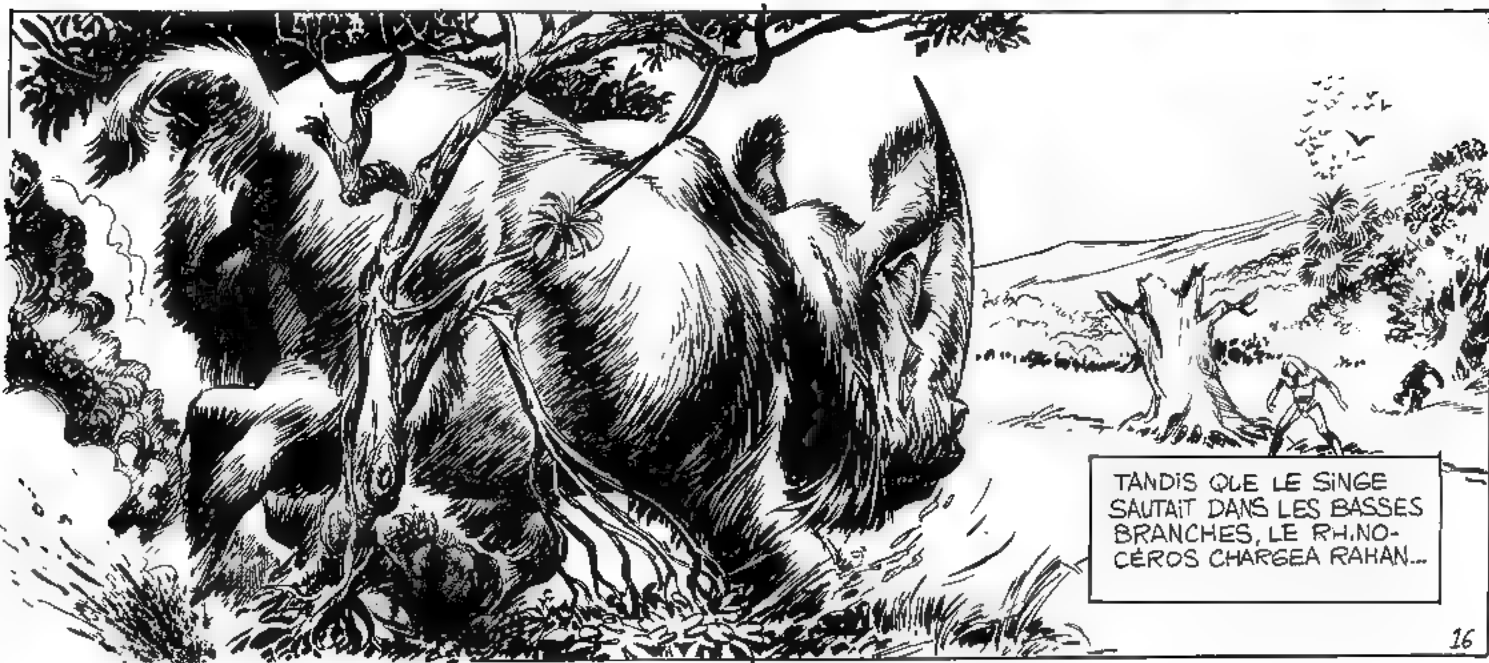
POUR RECUPERER  
L'ARME IL EÛT FALLU  
DERACINER L'ARBRE!..

VA!...VA  
RETROUVER  
LE PEUPLE DES  
ARBRES... RAHAN  
T'ESTIME TROP  
BÊTE POUR SE  
VENGER SUR  
TOI!...



ET RAHAN  
VA DEVOIR  
DEFENDRE  
SA VIE!

LE FILS DES  
AGES FAROUCHES  
DESIGNAIT LE  
MONSTRE CORNÉ  
QUI JAILLAIT  
DES TAILLIS...



TANDIS QUE LE SINGE  
SAUTAIT DANS LES BASSES  
BRANCHES, LE RHINO-  
CÉROS CHARGEA RAHAN...



... QUI L'ÉVITA  
DE JUSTESSE !

'QUATRE-MAINS' SALUA  
LA FEINTE DE L'HOMME

GREEEEKK!

IL EST  
BIEN TEMPS  
D'ÊTRE DE MON  
CÔTÉ, 'QUATRE-MAINS'!  
SI TU N'AVAIS PAS  
AGI AUSSI BÊTE-  
MENT RAHAN POUR  
RAIT AFFRONTER  
LE 'TARAOK'!

OOOH!

LE VISAGE DE  
RAHAN S'ÉTAIT  
SOUDAIN ÉCLAIRÉ  
LE SINGE STUPE-  
FAIT LE VIT  
SAUTER DE LA  
BRANCHE...

ET SE PRÉCIPITER  
À LA RENCONTRE DU  
RHINOCÉROS!

RAHAN  
NE TE CRAINT  
PAS, 'TARAOK'!

LA TÊTE MONS-  
TRUEUSE SE  
BALANÇAIT DE  
GAUCHE À  
DROITE ET LE  
'TARAOK' CHAR-  
GÉ DE NOU-  
VEAU L'HOMME...



RAHAN AURAIT PU  
FAIRE DE BRUS-  
QUES ÉCARTS POUR  
DÉROUTER CE  
REDOUTABLE, MAIS  
PEU AGILE  
ADVERSAIRE...



MAIS IL SE  
CONTENTAIT  
DE FUIR,  
DROIT DEVANT  
LUI, L'ÉNORME  
MONSTRE  
CORNU SUR  
SES TALONS!

AH! HA! HA!...  
PLUS VITE, TARAOK!  
PLUS VITE!



RAHAN SE RUAIT  
VERS L'ARBRE  
MORT COMME  
POUR S'Y  
RÉFUGIER, MAIS  
SON BUT ÉTAIT  
TOUT AUTRE...



...À DEUX PAS DU  
TRONC CREUX IL  
SE JETA DE CÔTÉ.  
LE FLANC DU RHİ-  
NOCÉROS EN PLEINE  
COURSE LE FRÔLA...  
ET...

4281





LE CRI DE VICTOIRE  
DE RAHAN SE MÊLA  
AU CRAQUEMENT DE  
L'ARBRE MORT QUI  
S'ÉCROULAIT...



...À LA BASE DU TRONC  
CREUX, LE COUTELAS  
D'IVOIRE APPARUT, VERS  
LEQUEL PLONGEA LE  
FILS DE CRAO...



'QUATRE-MAINS'  
RESTAIT MAINTENANT  
SILENCIEUX  
SUR SON REFUGE...  
CE QUI SE DÉ-  
ROULAIT SOUS  
SES YEUX LE  
STUPEFAIT...



'CELUI-QU-MARCHAIT-DEBOUT'  
AVAIT BONDÉ SUR L'ÉCHINE  
DU 'TARADK' ET AGRIFFE  
À SES CORNES, FRAPPAIT,  
FRAPPAIT, FRAPPAIT...



...IL ABANDONNA  
SOUDAIN SA MON-  
STRUEUSE MONTURE  
QUI POURSUIVIT SA  
COURSE...  
POUR ALLER S'É-  
CROULER AU BOUT  
DE LA CLAIÈRE..





LA CLAMEUR FAROU-  
CHE ET TRIOMPHALE  
DU FILS DE CRAO  
TONNA UNE FOIS  
DE PLUS SUR LA  
JUNGLE...



TU NE  
VIENDRAS  
PAS VOLER LE  
COUTELAS DE  
RAHAN ICI,  
"QUATRE  
MAINS"!

LE SINGE REGARDAIT  
L'HOMME GLISSER LA  
"LONGUE GRIFFE"  
DANS SA GAINÉ...



SANS DOUTE ÉPROUVAIT-IL  
LE REGRET D'ÊTRE  
DEPOSSÉDÉ DE L'ARME  
MERVEILLEUSE, MAIS IL  
N'AVAIT PLUS AUCUNE  
ENVIE DE DÉFIER CET  
ÊTRE QUI SAVAIT TOUT,  
QUI POUVAIT TOUT !...



ADIEU,  
"QUATRE-MAINS"...  
RETOURNE PRÈS  
DU PEUPLE DES  
ARBRES... RAHAN,  
LUI, VA RETROUVER  
SES FRÈRES "CEUX-  
QUI MARCHENT-  
DEBOUT" !...



QUE L'ÉTRANGÉTÉ  
DE CE RECIT N'ÉTON-  
NE PAS...  
...CAR CÉCI SE  
PASSAIT IL YA DES  
MILLIERS D'ANNÉES  
EN CES TEMPS  
SAUVAGES OÙ  
L'HOMME ET LE  
SINGE POUVAIENT  
SE DISPUTER  
TOUT UN JOUR UN  
SIMPLE COUTELAS...

— **FIN** de l'épisode —



# COMMENT UN **RIGOLUS** FAIT-IL POUR TOUJOURS RIGOLER... ?



Il lit les “**POCHES COMIQUES**”.  
Dans chacun d’eux, 100 jeux - 100 gags  
200 pages de rire.

# LES RIGOLUS

BIEN RARE S'IL GARDE ENCORE  
LONGTEMPS CE PETIT RIRE CRISPÉ...

DANS LA GALAXIE VOISINE DE LA GALAXIE QUI NOUS EST VOISINE BRILLE UNE PLANÈTE ÉTRANGE RIGOLUS-TRISTUS. COMME SON DOUBLE NOM L'INDIQUE, CETTE PLANÈTE EST HABITÉE PAR DEUX PEUPLES TOTALEMENT DIFFÉRENTS...

...LES RIGOLUS DONT LE PROPRE EST DE RIGOLER...

ET LES TRISTUS DONT LE MAUVAIS EST D'EMPECHER LES AUTRES DE RIGOLER...

# ET LES TRISTUS

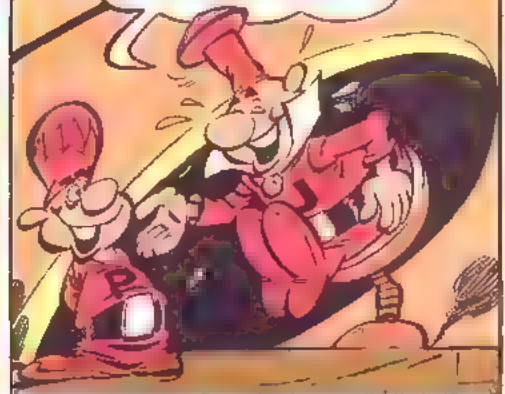
...D'OU LEUR PROFOND DÉSACCORD... JUSQU'À MAINTENANT LES RIGOLUS ÉTAIENT ASSEZ FACILEMENT RESTÉS MAÎTRES DE LA SITUATION...



...MAIS CELA ALLAIT-IL DURER ?



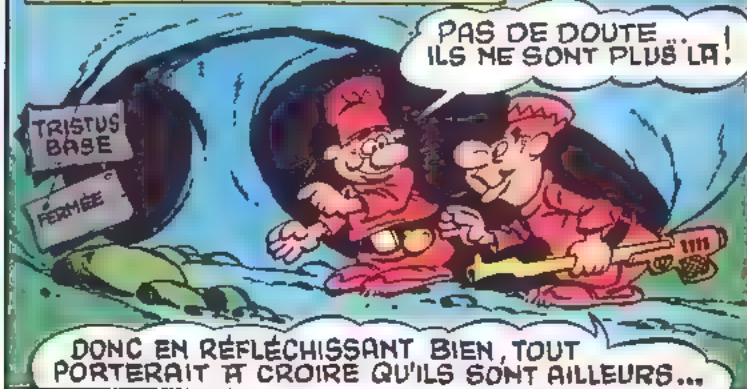
BIZARRE... JE CROYAIS QUE LES TRISTUS AVAIENT ABANDONNÉ LEURS SOUTERRAINS !...



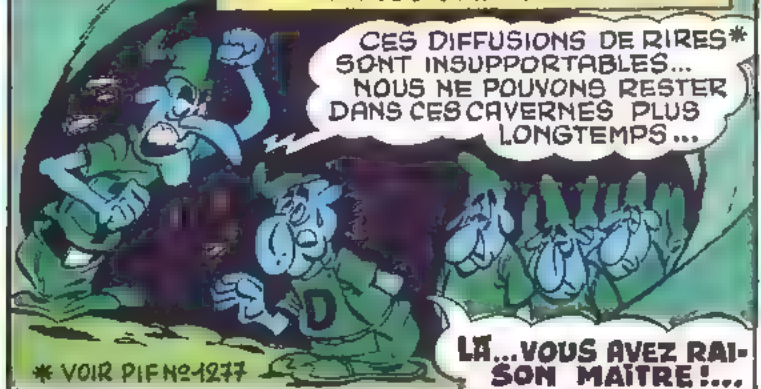
## LE DUEL

PAR CEZARD

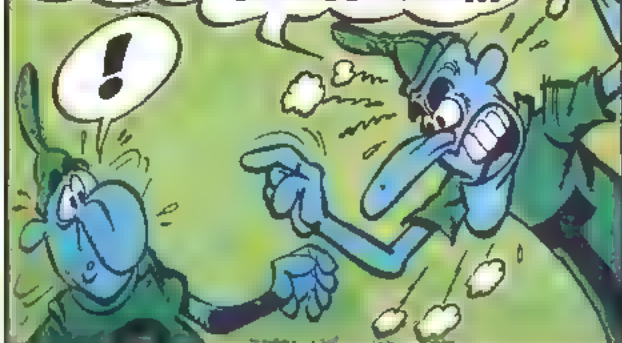
JUBILUS, LE CHEF DES RIGOLUS AVAIT RAISON, DEPUIS PLUSIEURS JOURS ON LUI AVAIT SIGNALÉ QU'IL N'Y AVAIT RIEN À SIGNALER...



EN EFFET TACITURNUS, LE MAÎTRE DES TRISTUS, AVAIT PRIS LA DÉCISION DE QUITTER CE REPAIRE PEU SÛR POUR LEUR MAUVAIS MORAL...



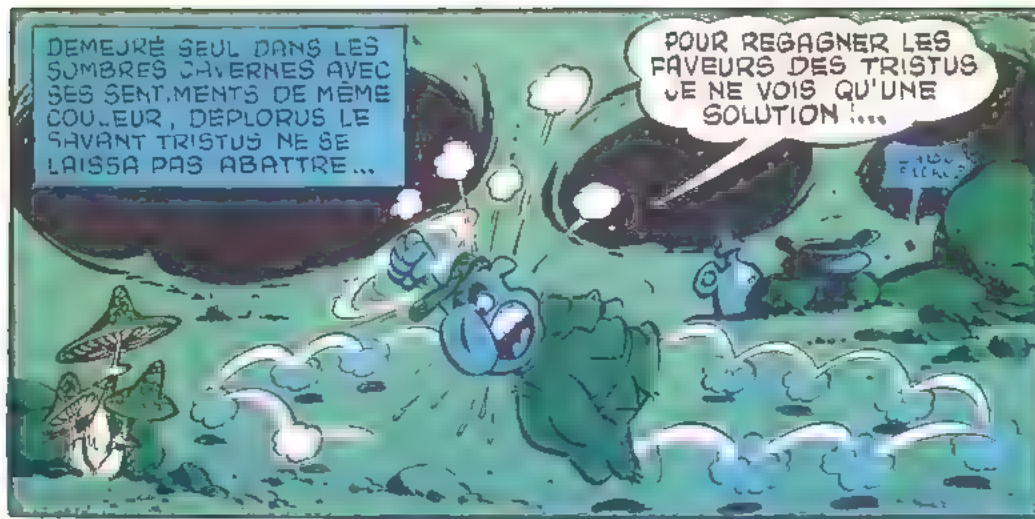
OUI ! MAIS TOI DÉPLORUS TU RESTES LÀ... JE T'INTERDIS DE NOUS SUIVRE... COMPRIS...



C'EST À CAUSE DE TOI SI NOUS ESSUYONS TOUS CES REVERS AUSSI JE NE VEUX PLUS TE VOIR... ADIEU...







DEMEURÉ SEUL DANS LES  
SOMBRES CAVERNES AVEC  
SES SENTIMENTS DE MÊME  
COULEUR, DEPLORUS LE  
SAVANT TRISTUS NE SE  
LAISSA PAS ABATTRE...

POUR REGAGNER LES  
FAVEURS DES TRISTUS  
JE NE VOIS QU'UNE  
SOLUTION !...



... PROVOQUER EN DUEL  
LE RESPONSABLE DE MES  
ENNUIS PETIMALINUS  
LE SAVANT RIGOLUS...  
**ET LE BATTRE !**



C'EST AINSI QUE QUELQUE  
TEMPS PLUS TARD  
EGRILLARDUS REÇUT  
UNE LETTRE DE FAIRE-PART

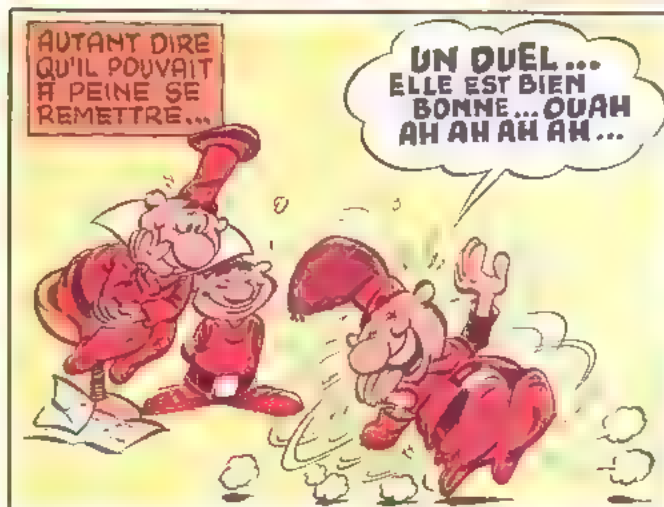


**HEIN!**  
EST-CE POSSIBLE ?...



MIS AU COURANT DES PROJETS DE  
DEPLORUS, PETIMALINUS COMMEN-  
ÇA PAR SE ROULER PAR TERRE...

**AHAHAHAHAHA**



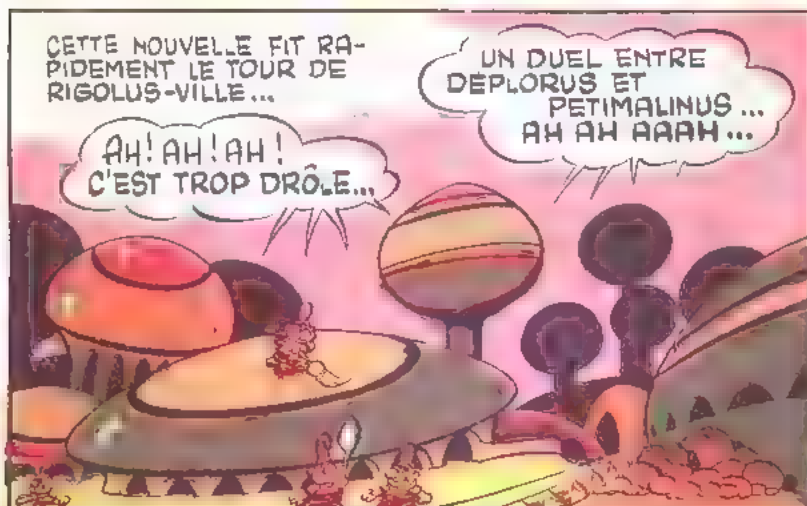
AUTANT DIRE  
QU'IL POUVAIT  
À PEINE SE  
REMETTRE...

**UN DUEL...  
ELLE EST BIEN  
BONNE... OUAH  
AH AH AH AH...**



ELLE EST BIEN BONNE ! D'ACCORD PETIMALINUS...  
IL Y A LONGTEMPS QUE NOUS N'AVIONS PAS RIGOLÉ  
PAREILLEMENT... MAIS IL FAUDRAIT TOUT DE  
MÊME QUE TU TE PRÉPARES... DEPLORUS A  
SÛREMENT DÉJÀ FAIT LE NÉCESSAIRE...

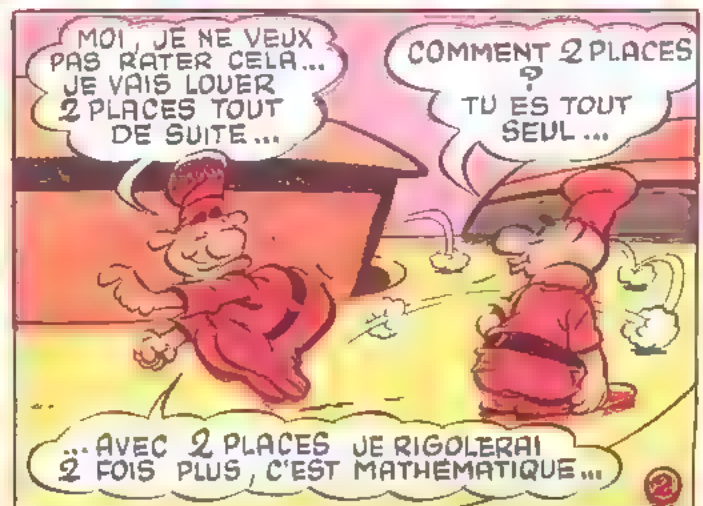
QU'EST-CE QU'IL  
PEUT POUFFER



CETTE NOUVELLE FIT RA-  
PIDEMENT LE TOUR DE  
RIGOLUS-VILLE...

**AH! AH! AH!  
C'EST TROP DRÔLE...**

**UN DUEL ENTRE  
DEPLORUS ET  
PETIMALINUS...  
AH AH AHAH...**

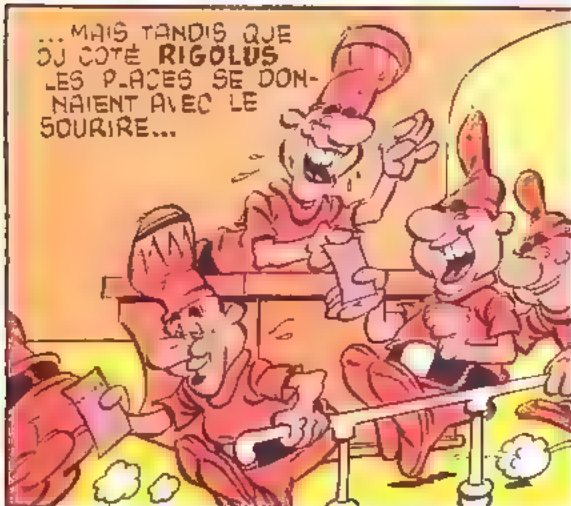
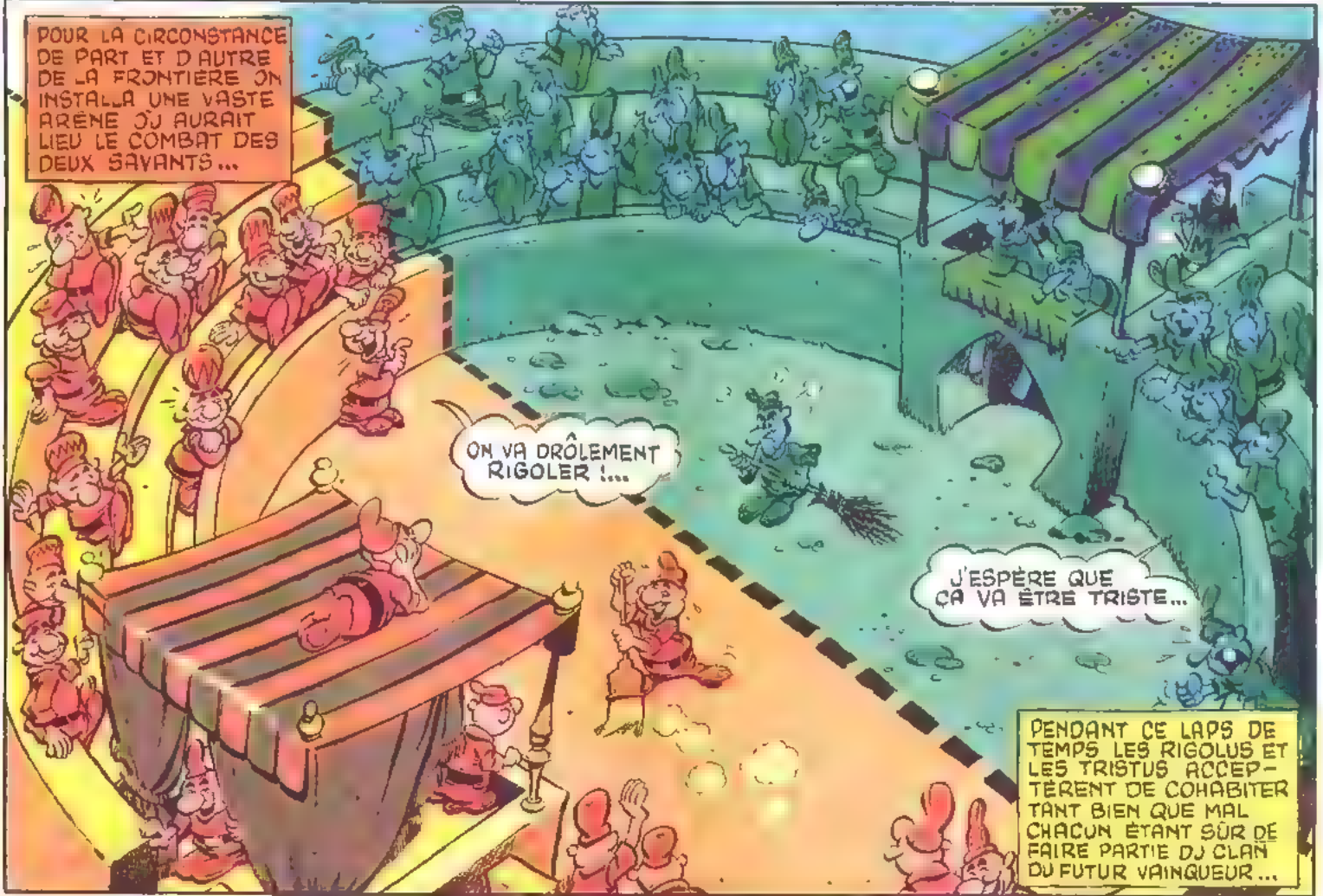
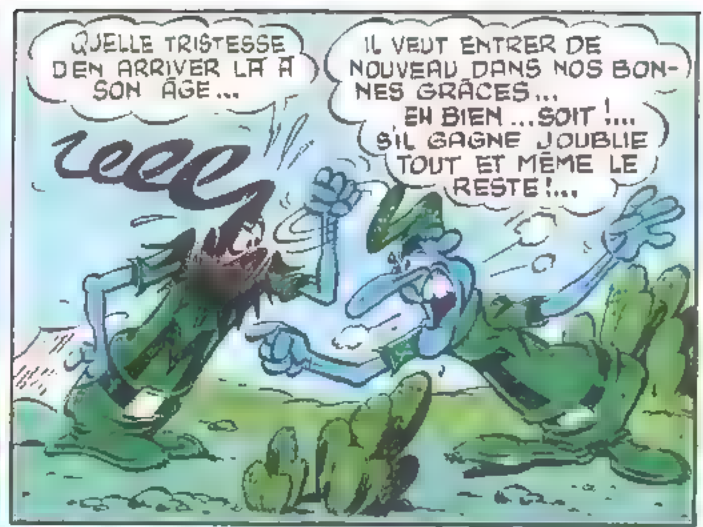
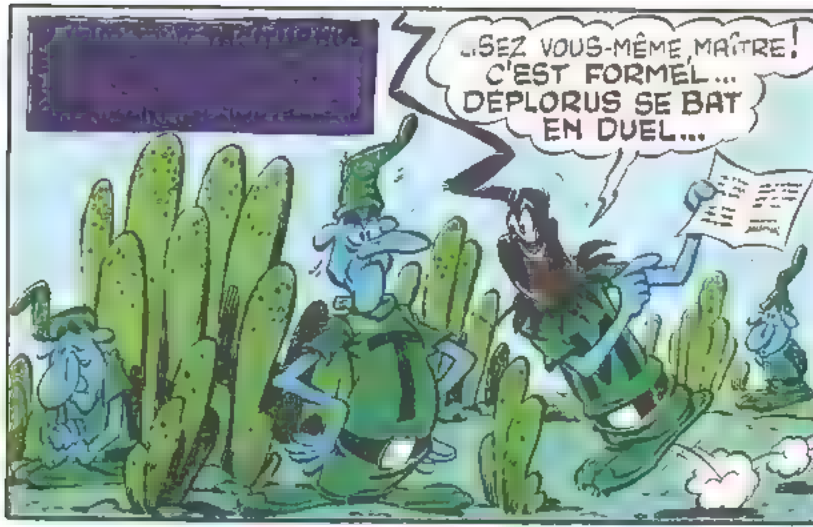


MOI, JE NE VEUX  
PAS RATER CELA...  
JE VAIS LOUER  
2 PLACES TOUT  
DE SUITE...

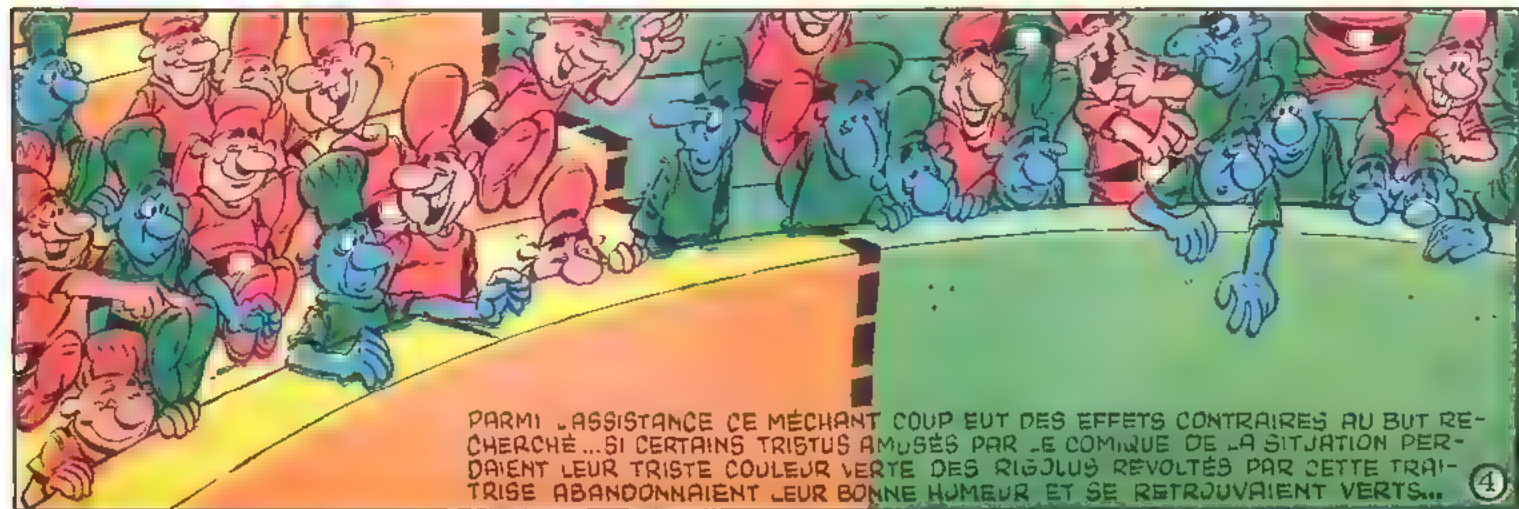
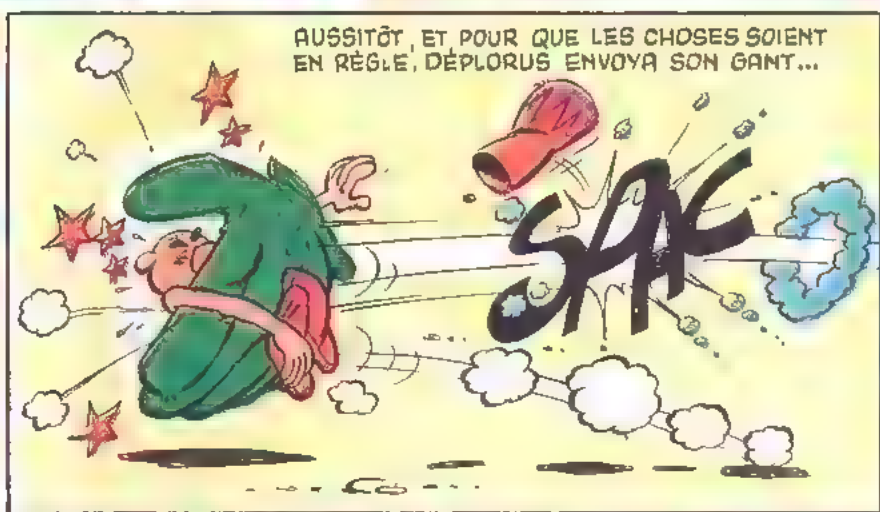
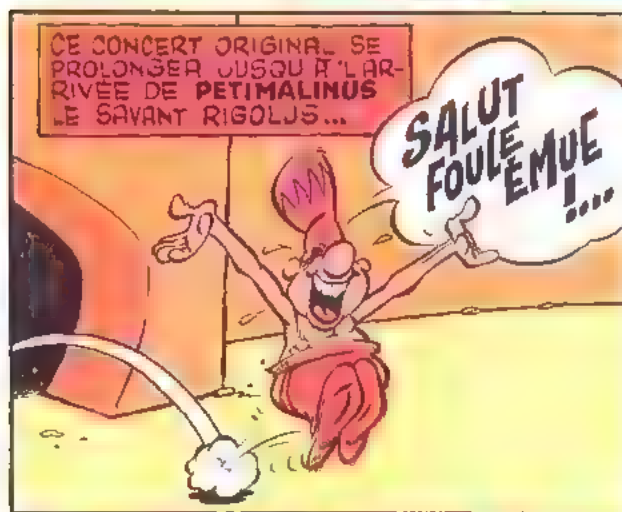
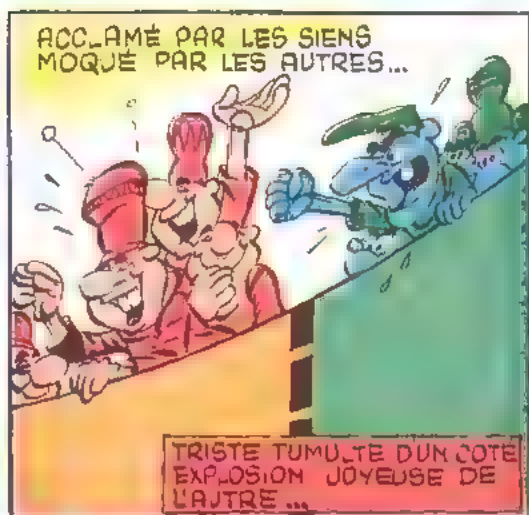
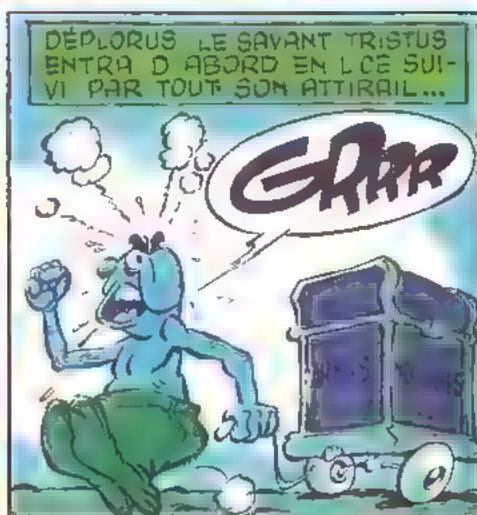
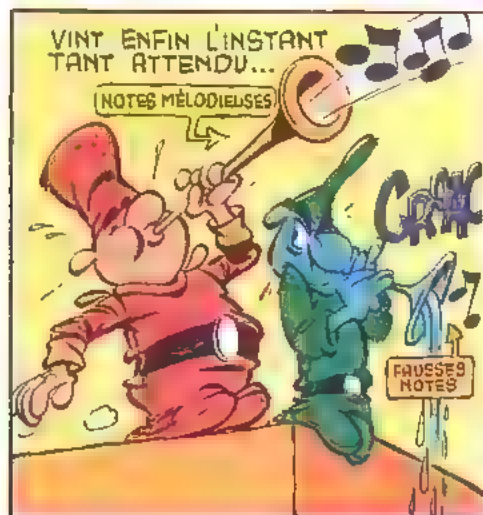
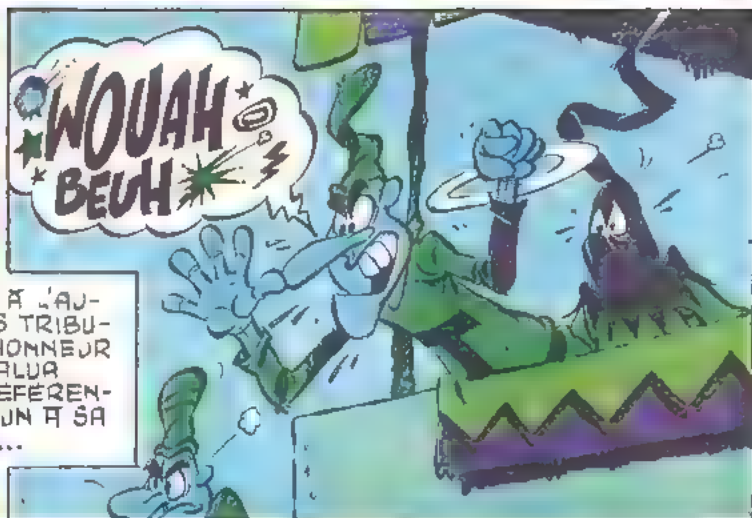
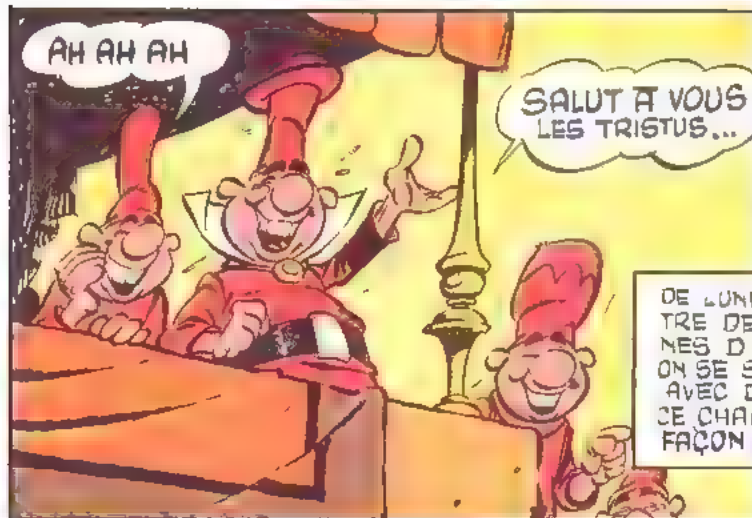
**COMMENT 2 PLACES  
?  
TU ES TOUT  
SEUL...**

... AVEC 2 PLACES JE RIGOLERAI  
2 FOIS PLUS, C'EST MATHÉMATIQUE...










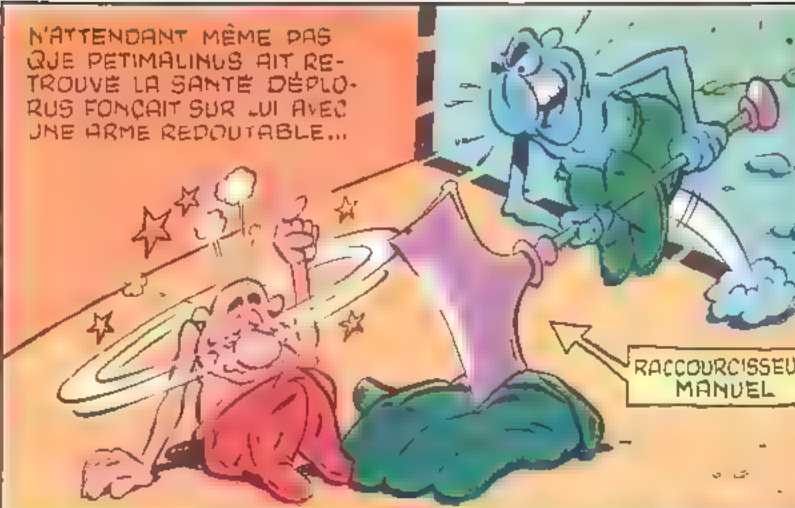


N'ATTENDANT MÊME PAS  
QUE PETIMALINUS AIT RE-  
TROUVÉ LA SANTÉ DÉPLO-  
RUS FONÇAIT SUR LUI AVEC  
UNE ARME REDOUTABLE...



A blue, dog-like character with a large nose and a determined, slightly crazed expression is running towards the left. He is wearing green shorts and white socks. In his right hand, he holds a large, pink mallet. His left arm is bent, and he appears to be shouting or exerting effort. The background is a simple light blue wall with a black and white striped pattern on the left side.

RACCOURCISSEUR  
MANUEL



A character with a large, round head and a red body is lying on the ground, looking dazed. A large, pink, star-shaped object is flying through the air, having just been thrown or hit. The character's head is tilted back, and there are several small stars around it, indicating a strong impact. The background is a simple light blue wall with a black and white striped pattern on the left side.

MAIS... 1/4 DE SECONDE PLUS TARD LE RIGOLUS SORTAIT DE SA POCHE UN INGÉNIEUX BIDULE

**ZIP**

DÉSINTÉGRATEUR

TANDIS QUE LES RIGOLUS  
EXULTAIENT, CETTE RIPO-  
STE AMUSANTE FIT PERDRE  
ENCORE DE NOMBREUX TRIS-  
TUS AU CLAN DE TACITURNUS

ANAH ANAH AN

RIDICULE  
PEUH !

...ET LE DUEL REPRIT...

CANON CHARGE A BLANC AVEC DE LA SUIE...

PROJECTEUR DE PETITS PLOMBES EN CUIVRE

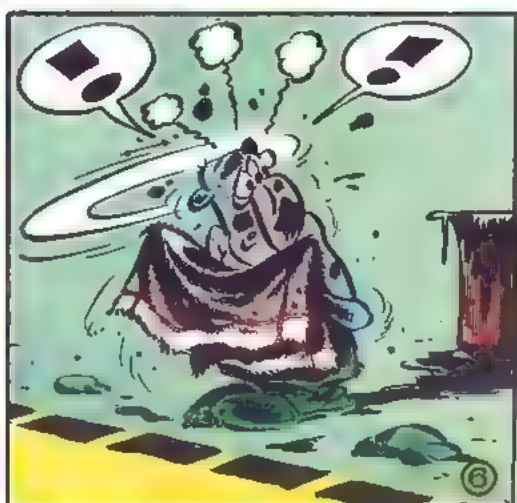
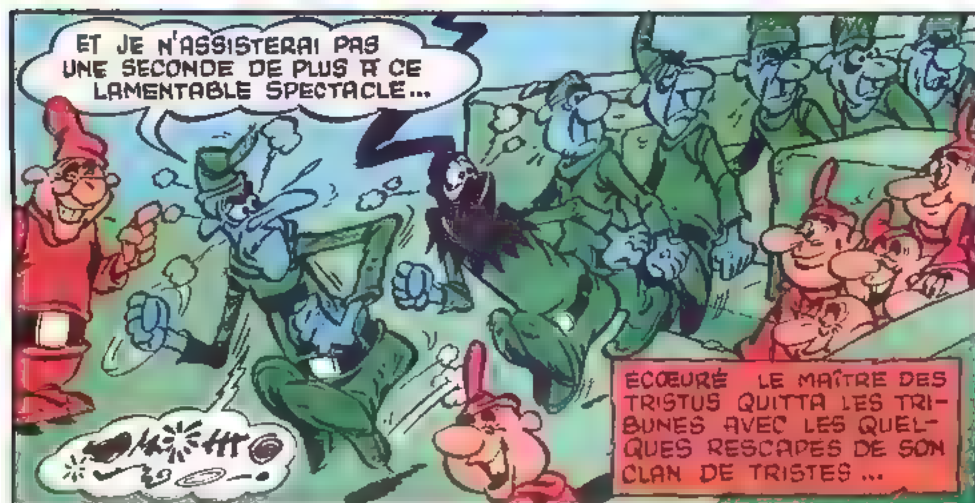
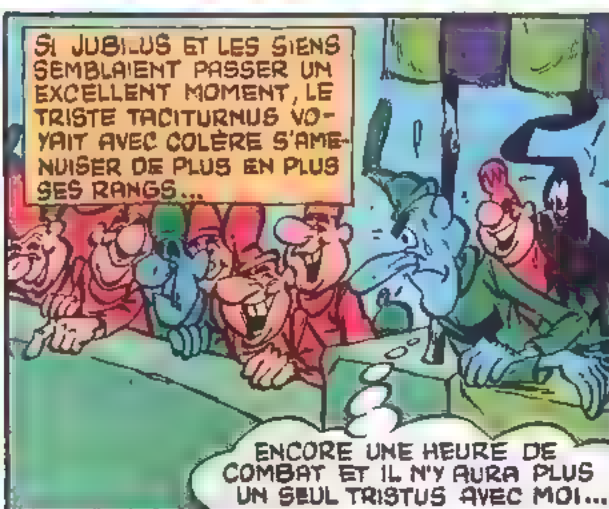
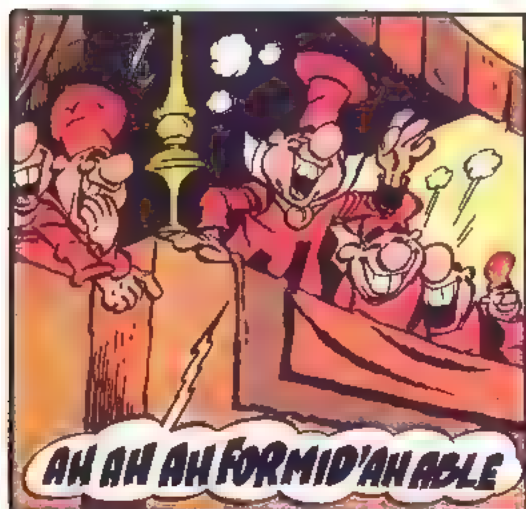
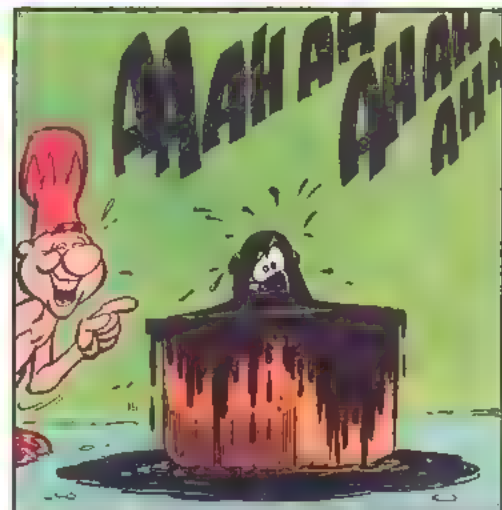
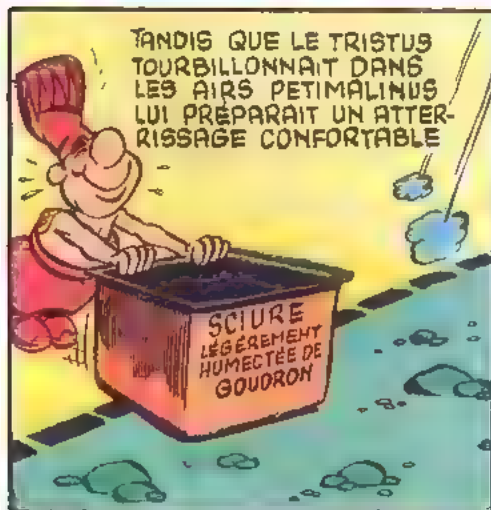
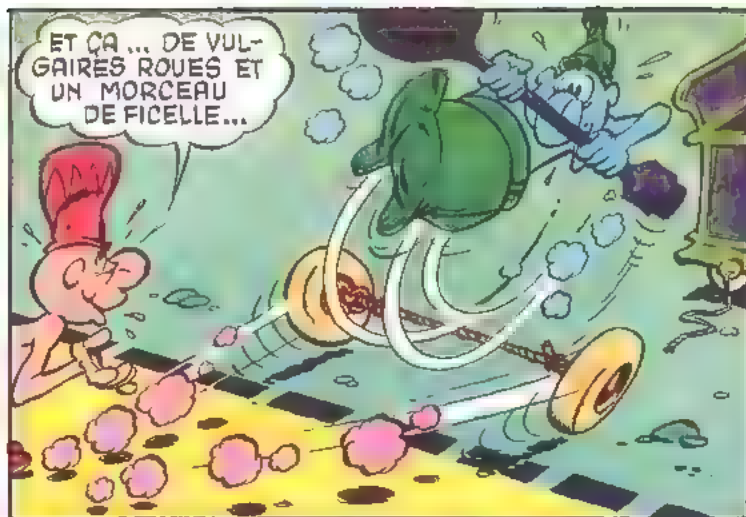
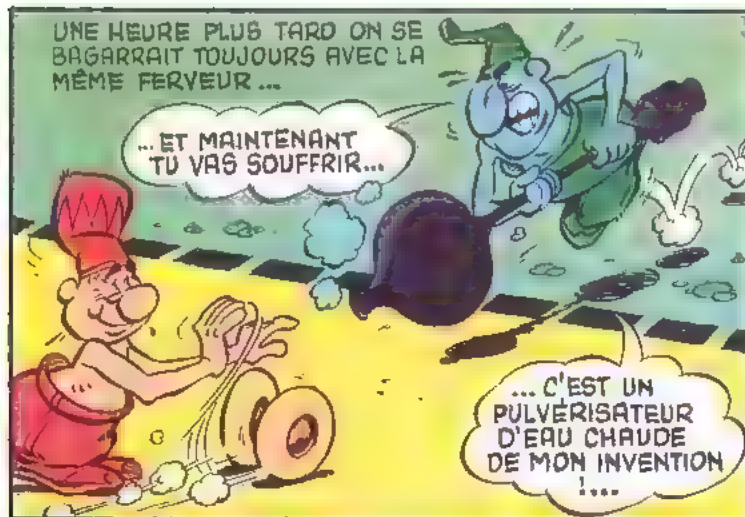
BZZZZZ

SOURIS MECANIQUE

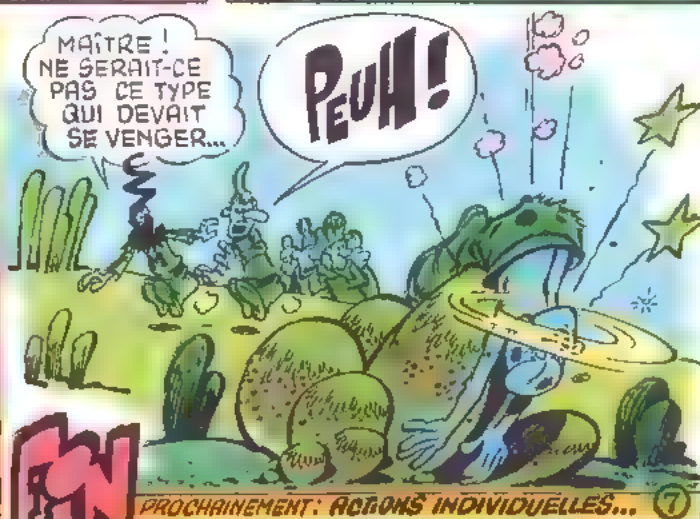
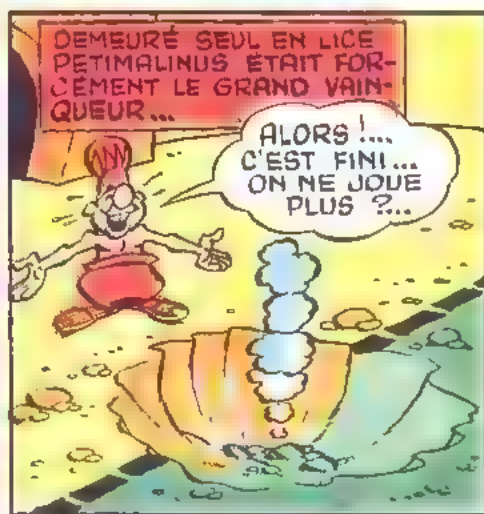
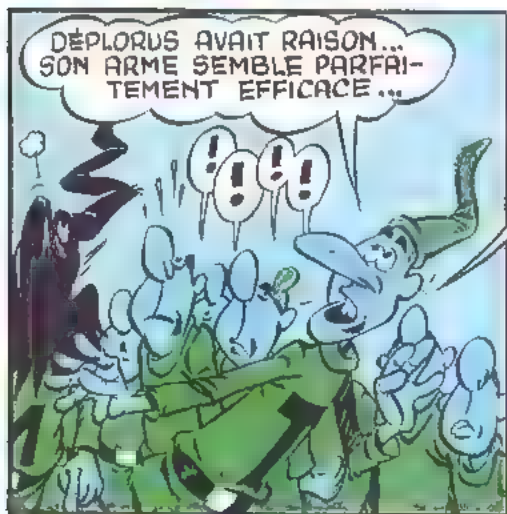
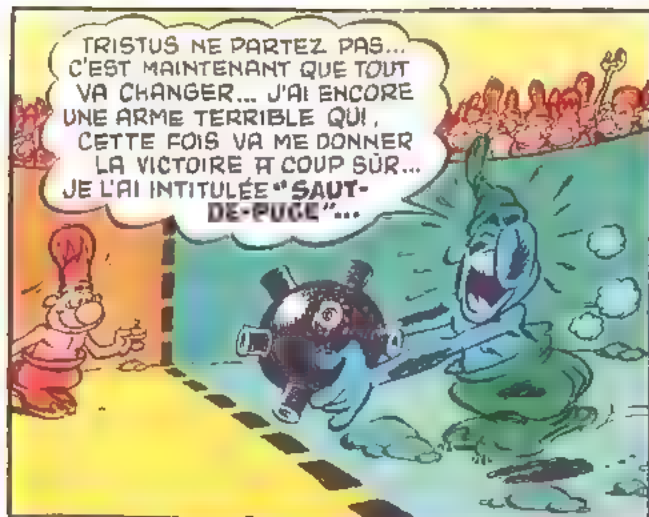
ON VA VOIR SI TES BELLES COULEURS VONT RESISTER A CETTE DOUCEUR...

VENTILATEUR-GADGET RIGOLUS







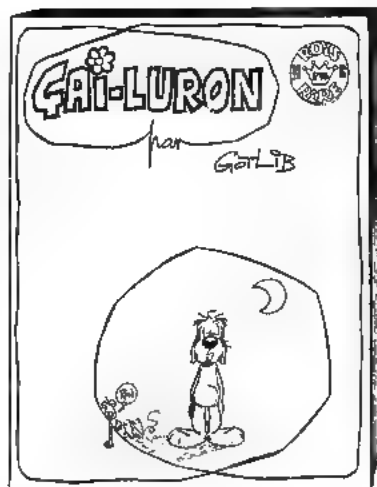




# GAI-LURON

LES ROIS DU RIRE N° 10

Un album  
de  
48 pages,  
tout en  
couleurs



3,50 F CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX



nouvelle  
présentation

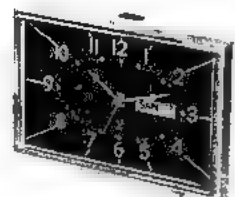
demandez le catalogue illustré et une  
carte-calendrier aux éditions des  
JEUX EDMOND DUJARDIN 33-ARCACHON

SAIS-TU  
POURQUOI  
ON DIT  
JAZ JOUR *et* DATE  
?

PARCE QUE JAZ DONNE EN PLUS LE JOUR  
ET LA DATE DU MOIS AUTOMATIQUEMENT



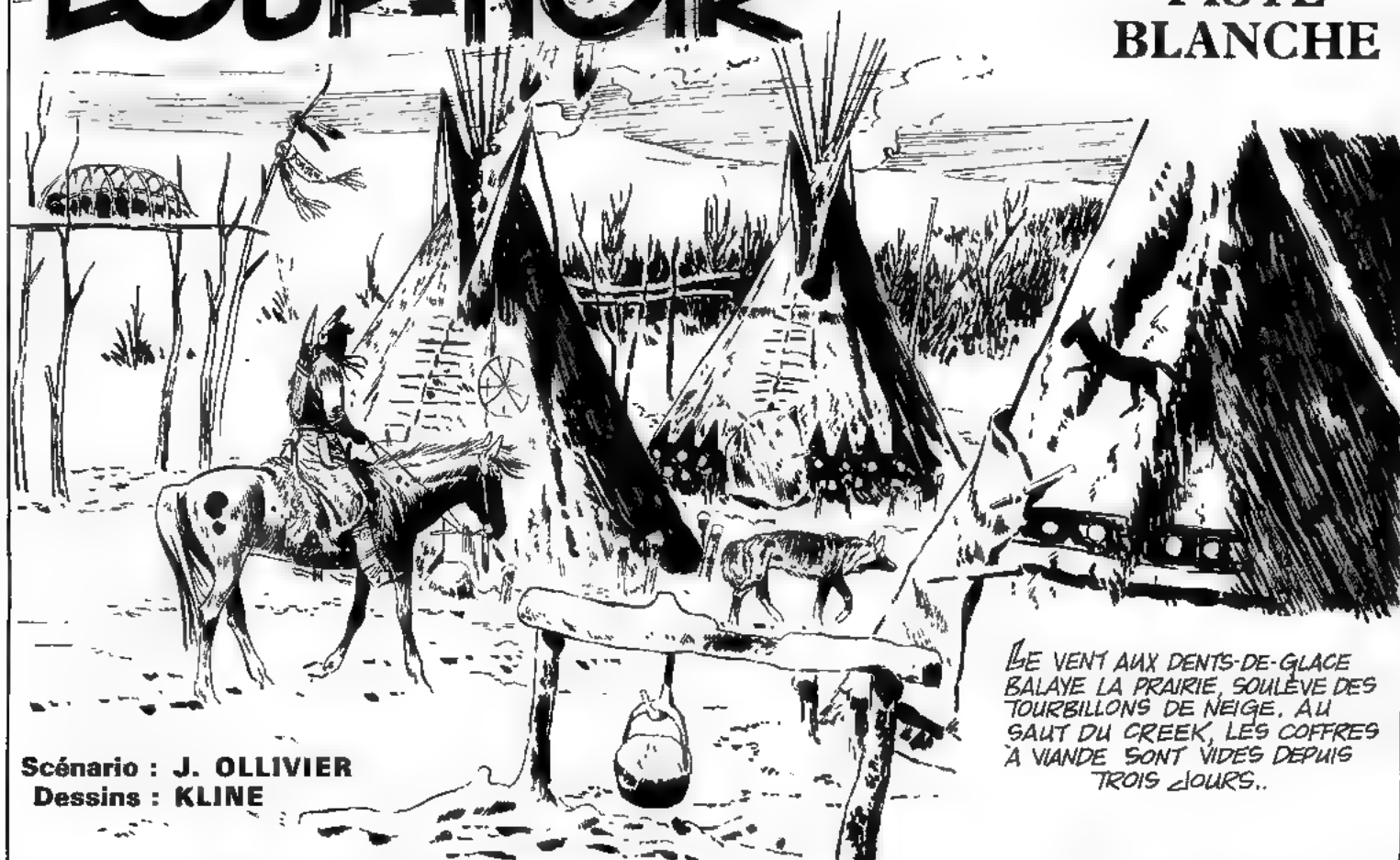
modèle Datic  
pendulette réveil  
30 heures 73 F



et beaucoup d'autres modèles à transistor  
ou mécanique, chez ton horloger.

# LOUP NOIR

## LA PISTE BLANCHE



**Scénario : J. OLLIVIER**  
**Dessins : KLINE**

LE VENT AUX DENTS-DE-GLACE  
BALAYE LA PRAIRIE, SOULEVE DES  
TOURBILLONS DE NEIGE. AU  
SAUT DU CREEK, LES COFFRES  
A VIANDE SONT VIDÉS DEPUIS  
TROIS JOURS...



DEUX CHIENS  
DE PRAIRIE  
POUR TOUT  
GIBIER !

QUELLE HONTE POUR  
DES CHASSEURS DE  
BISONS ! ET TOI,  
LOUP NOIR ?



LA PRAIRIE  
EST VIDE...TOUTES  
LES BÊTES QUI  
COURaient ONT  
FUI DEVANT !  
LA NEIGE.



L'HIVER  
S'ÉTERNISE. IL N'Y  
AURA BIENTÔT  
PLUS DE FOIN  
POUR LES  
CHEVAUX... POUR  
LES HOMMES,  
IL N'Y A PLUS RIEN...  
LES FEMMES ET  
LES ENFANTS SE  
PARTAGENT LES  
DEUX CHIENS  
DE PRAIRIE...



LE VENT HURLE AUTOUR DES  
TIPIS. HIER, LE VIEIL ONKA-GREE  
EST MORT DE FAIM. LE SPECTRE  
DE LA FAMINE RICANE ET GLAPIT  
DANS LES HURLEMENTS DU  
VENT DE NEIGE...





LES ANCIENS DIS-  
CUTENT SOUS LA  
TENTE DU CHEF  
PIED-BRÛLÉ...

ON NE PEUT PLUS  
RECULER, PIED-BRÛLÉ.  
IL FAUT TUER LES  
CHEVAUX !



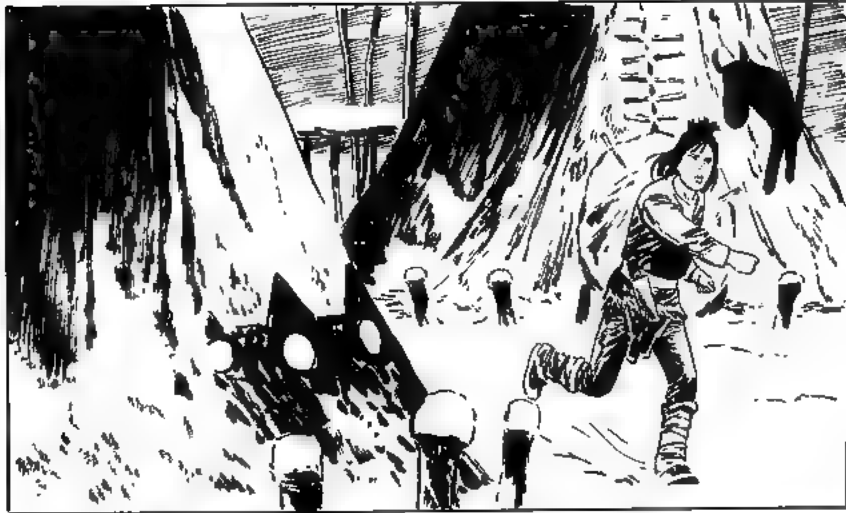
C'EST UNE AFFAIRE GRAVE,  
MAIS LES VENTRES AFFAMÉS  
NE PEUVENT PLUS  
ATTENDRE !

LES GUERRIERS  
REFUSERONT. ILS  
PRÉFÈRENT  
MANGER DE  
L'ÉCORCE ET  
FAIRE BOUILLIR  
LEURS LA-  
NIÈRES !



LES ESPRITS DE LA MORT  
RÔDENT DANS LE CAMP...  
POUR QU'ILS S'ÉLOIGNENT,  
IL FAUT QU'ILS  
RENIFLENT  
L'ODEUR  
CHAUDE  
DE  
VIANDE !

AIGLE DE GUERRE  
PARLAIT RAREMENT...



MANGER  
LES  
CAYUSES !



GRAND FRÈRE,  
LE CONSEIL A  
DÉCIDÉ DE TUER  
UN CHEVAL...  
DEMAIN LA PAILLE  
COURTE DÉCIDERA.



J'AI PENSÉ À CELA, PETIT-NUAGE !  
DEPUIS LONGTEMPS, LES ANCIENS  
NE MONTENT PLUS À CHEVAL.  
UN CHEVAL N'EST POUR EUX,  
QUE DE LA VIANDE.

QUE VAS-TU FAIRE, GRAND-  
FRÈRE ? IL NE FAUT PAS QUE  
SHINDOK SOIT ÉGORGÉ.  
DEMAIN, AU DÉBUT DU  
JOUR, LES SACHEMS GAR-  
DERONT EUX-MÊMES  
L'ENCLOS DES  
CHEVAUX !



MERCI,  
PETIT-NUAGE...  
LAISSE-MOI  
SEUL !



IL NE NEIGE PLUS...  
LOUP-NOIR A DÉCIDÉ DE  
QUITTER LES SIENS..  
DEMAIN LE SORT POUR-  
RAIT DESIGNER SHINOOK,  
AU COUTEAU DE  
L'ÉGORGEUR.



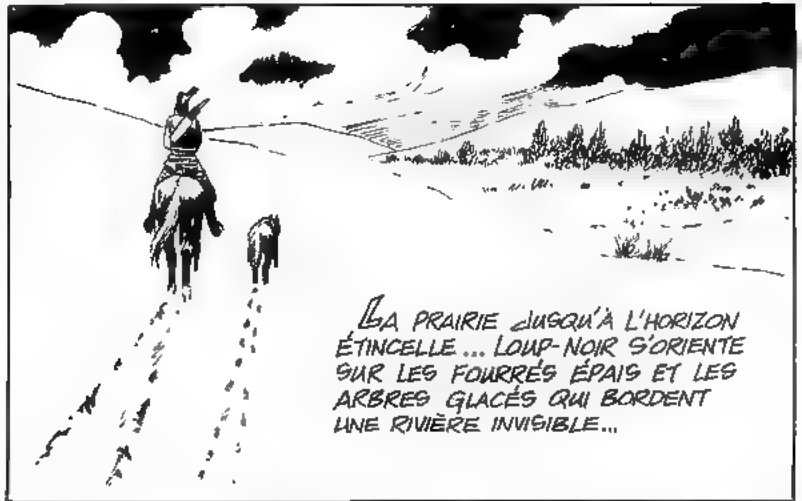
IL S'EN  
VA !... IL NE  
REVIENDRA  
PLUS !

PETIT-NUAGE  
MORD SES  
LÈVRES POUR  
NE PAS CRIER



LOUP-NOIR SE  
RETOURNE...  
IL QUITTE  
TOUT CE QUI  
ÉTAIT SA VIE..  
PETIT-NUAGE,  
LA GERBOISE..

JE NE TRAHIS  
PAS LES MIENS.  
NOS ROUTES  
NE SONT PAS  
LES MÊMES.



LA PRAIRIE JUSQU'À L'HORIZON  
ÉTINCELLE ... LOUP-NOIR S'ORIENTE  
SUR LES FOURRÉS ÉPAIS ET LES  
ARBRES GLACÉS QUI BORDENT  
UNE RIVIÈRE INVISIBLE...



PIED-BRULÉ ET LES ANCIENS ENRAGENT... LOUP-NOIR A FUI  
DANS LA NUIT...

IL A TRAHI LA LOI ! IL EST PARTI DANS  
L'OMBRE, COMME UN LÂCHE !



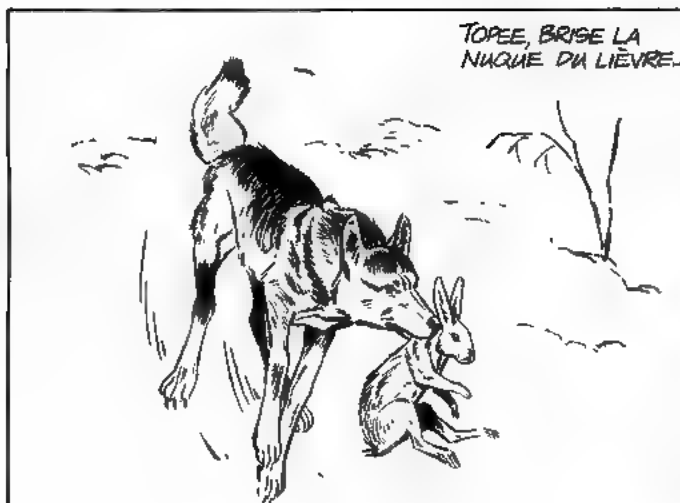
LA FAMINE AGGAILLE LE SAUT-DU-  
CREEK ET LOUP NOIR, ABANDONNE SES  
FRÈRES... IL A FILÉ COMME UN  
VOLEUR, AU MOMENT OÙ TOUS,  
ONT BESOIN  
DE CHACUN !



PETIT-NUAGE  
BONDIT COMME  
UN ÉCUREUIL  
EN COLÈRE...

CE N'EST PAS VRAI !  
CE N'EST PAS VRAI !  
LOUP-NOIR NE VOU-  
LAIT PAS QU'ON TUE  
SON CHEVAL !... IL A  
SAUVÉ SHINOOK...







L'INDIEN FAMILIÈRE A SURGI DANS SON DOS, UN CROW OU UN SHOSHONE ERRANT... IL TUERAIT POUR UNE BOUCHÉE DE CHAIR GRILLÉE...



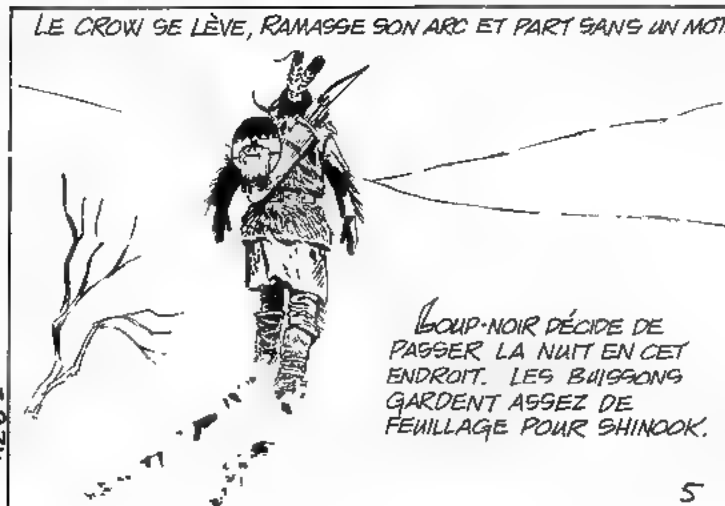
IL N'ÉPROUVE PAS DE COLÈRE, CONTRE CET AFFAMÉ QUI L'AURAIT TUÉ...



QUE FAIS-TU, SEUL, DANS LA PRAIRIE CROW?



LOUP-NOIR SE TAIT. DANS LA PRAIRIE, ON NE DEMANDE À PERSONNE D'OU IL VIEN, NI OU IL VA.



LOUP-NOIR DÉCIDE DE PASSER LA NUIT EN CET ENDROIT. LES BUISSONS GARDENT ASSEZ DE FEUILLAGE POUR SHINOOK.







ICI, LA BÊTE S'EST MISE  
AU PAS... LES MARQUES  
DES SABOTS SONT  
FERMÉES...

CALME,  
TOPEE!  
CALME!



ICI, ELLE A  
ARRACHÉ L'ÉCORCE  
DES TRONCS. LOUR  
NOIR ÉVALUE LA  
HAUTEUR DES  
BLESSURES...

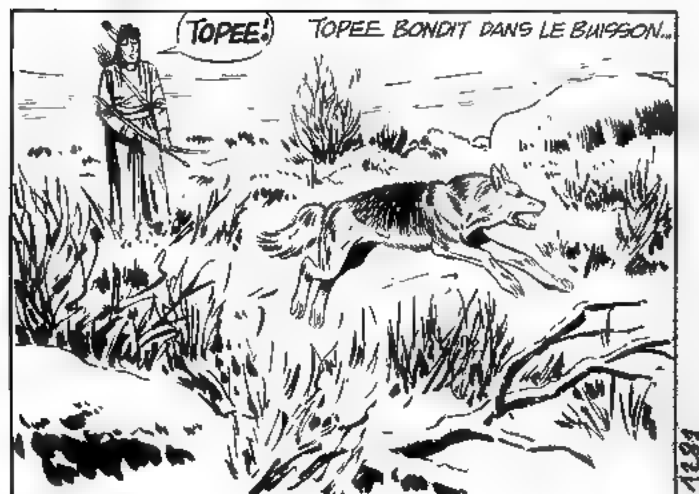
SEPT PIEDS,  
AU MOINS... UN  
VIEUX CERF  
SOLITAIRE ?



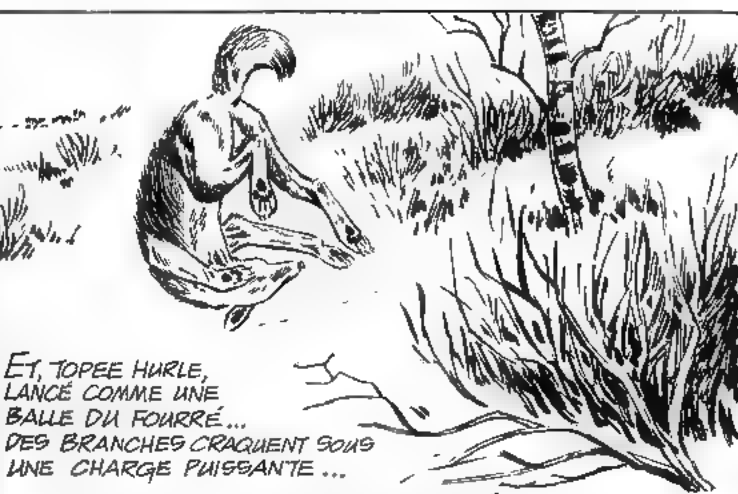
PARFOIS LES CERCLES  
D'UNE CHARGE ÉPERDUE,  
LABOURENT UNE CLAIRIÈRE...  
LE SIOUX SAIT, QU'UNE BÊTE,  
TOUT COMME UN HOMME,  
PEUT DEVENIR FOLLE SANS  
RAISON...  
... PUIS LA PISTE REPREND...



ELLE-MÊME À UN TAILLIS SERRÉ  
D'AUNES ET DE SORBIERES... DES  
TRONCS ÉCORCHÉS, DES ARBUSTES  
BRISÉS...



(TOPEE!) TOPEE BONDIT DANS LE BUISSON...



ET, TOPEE HURLE,  
LANCÉ COMME UNE  
BALLE DU FOURRÉ...  
DES BRANCHES CRAQUENT SOUS  
UNE CHARGE PUISSANTE...



CELA N'EST PAS UN CERF, CELA NE RESSEMBLE À RIEN  
DE CE QUI VIT DANS LA PRAIRIE, MAIS CELA REPRÉ-  
SENTE UNE QUANTITÉ  
INCROYABLE DE  
VIANDE (1)

(1) L'ÉLAN ÉTAIT  
INCONNU DANS LA  
PRAIRIE SA REN-  
CONTRE ÉTAIT  
EXCEPTIONNELLE.





LA FLÈCHE  
VIBRE ENCORE,  
PROFONDEMENT  
FICHÉE DANS LE COU.

LA BÊTE AGITE SA LOURDE  
TÊTE, BEUGLANT AVEC FU-  
REUR, CHERCHANT À SE DÉ-  
BARRASSER DE CE TRAIT  
DOULOUREUX...



...ET CHARGE...  
LOUP-NOIR ÉVITE LES BOIS LARGES  
ET PLATS COMME DES PELLÉS.



L'INSTINCT COMMANDE...  
JAMAIS PLUS NE S'OFFRIRA  
TELLE OCCASION...

YI HIAAA



TOPEE  
YEEE!

TOPEE BONDIT... SES  
CROCS SE PLANTENT  
DANS LE CUIR...



LA BÊTE Fonce DROIT  
DEVANT ELLE, ÉCRA-  
SANT LES FOURRÉS,  
PORTANT L'HOMME  
ET TRAIÑANT  
LE LOUP...

1284

8



SHINDOK,  
YEE!  
YEEE!



LA COURSE SAUVAGE SE POURSUIT À TRAVERS LES OSÉRAIES ET LES TAILLIS...



SHINDOK, LE LOUP, LE GRAND CERVIDÉ D'ESPÈCE INCONNUE... ET MAINTENANT JUSQU'À L'HORIZON, LA PRAIRIE IMMENSE PÉTRIFIÉE PAR L'HIVER...

LOUP-NOIR TRANCHE LA GROSSE "VEINE DE VIE" TOUT LE CORPS DE LA BÊTE SE RAIDIT...



LA CHASSE EST TERMINÉE. QUELQUES FRÉMISSEMENTS AGITENT ENCORE LES PATTES PUISSANTES...

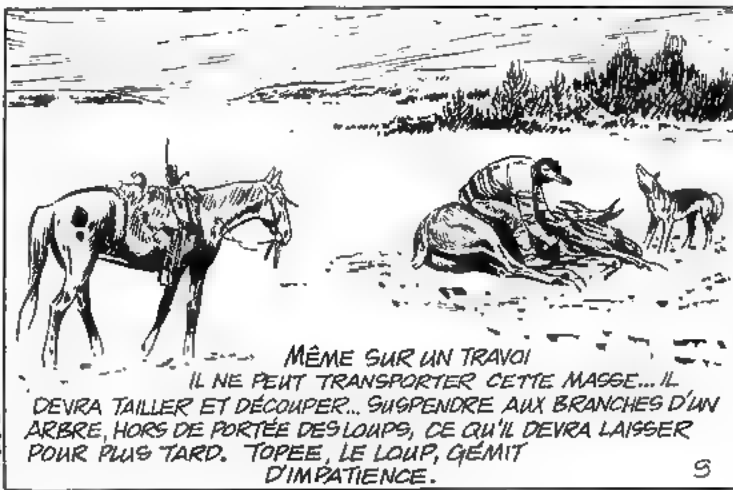


TU AS BIEN LUTTÉ GRAND CERF VENU DU FROID!

DE LA VIANDE POUR TOUT L'HIVER!



ET LE BESOIN MAINTENANT LE PREND DE REJOINDRE LES SIENS. DE LEUR PORTER TOUTE CETTE VIANDE QUI SIGNIFIE LA VIE...



MÊME SUR UN TRAVOI IL NE PEUT TRANSPORTER CETTE MASSE... IL DEVRA TAILLER ET DÉCOUPER... SUSPENDRE AUX BRANCHES D'UN ARBRE, HORS DE PORTÉE DES LOUPS, CE QU'IL DEVRA LAISSER POUR PLUS TARD. TOPEE, LE LOUP, GÉMIT D'IMPATIENCE.





HAA!  
SHINOOK,  
HIAA!

DEMAIN, IL CONDUIRA LES  
CHASSEURS DE LA TRIBU, VERS LES  
ARBRES, OÙ IL A SUSPENDU LES  
QUARTIERS DE VIANDE.



HEY, TOPEE,  
LA VIE EST  
BONNE...



LES TIPS AUX VIVES COU-  
LEURS SE DÉCOUPENT SUR LA  
NEIGE... ON LES A SIGNALÉS,  
TROIS CAVALIERS SE LANCENT  
SUR LA NEIGE...



ILS N'EN CROIENT PAS LEURS YEUX...

CELA FAIT  
BEAUCOUP  
DE VIAN-  
DE!

TU AS  
CHASSÉ CELA  
TOUT SEUL,  
LOUP-NOIR?



LES VIANDES CHAU-  
DES, CHASSERONT LA  
FAMINE... IL N'Y AURA  
PLUS BESOIN DE  
TUER LES CHEVAUX  
POUR NOURRIR  
LES HOMMES.



PAS UN CHEVAL N'A  
ÉTÉ MANGÉ, LOUP-NOIR! LES  
QUERRIERS N'ONT PAS ACCEPTÉ.  
NOUS AVONS FAIT BOUILLIR  
LES LANIÈRES ET NOUS AVONS  
MANGÉ L'ÉCORCE DES ARBRES...



HIAA! QUI TUE  
LE CHEVAL, TUE LE  
CHASSEUR! C'EST UN  
PROVERBE  
APACHE..  
HIAA!

(FIN DE L'ÉPISODE)

# LAROUSSE

## CADEAUX POUR TOUS



dans la collection «vie active» :  
NOUVEAUTÉS

**L'HOMME ET LE MONDE SOUS-MARIN**  
par Raymond Vaissière

**LE CINÉMA D'AMATEUR** par Georges Régnier  
(coédition Larousse-Paul Montel)

**LA PHOTOGRAPHIE** par Jean Roubier

dans la même collection :

**LE SKI et autres sports d'hiver**  
par Serge Lang ; préface de Honoré Bonnet

**LE CARAVANING - tourisme - vacances**  
par Gérard Marinier

**LE CHEVAL - équitation et sports hippiques**  
par Etienne Saurel

**LE YACHTING voile - moteur**  
par Jean Peytel et Luc Dauchez

**LA PÊCHE** par Jérôme Nadaud

**LA CHASSE** sous la direction de G.-M. Villenave

dans la collection in-quarto Larousse :

**L'ARCHÉOLOGIE**  
**découverte des civilisations disparues**  
vient de paraître  
sous la direction de Gilbert Charles-Picard

POUR UN CHOIX PLUS COMPLET  
DEMANDEZ A VOTRE LIBRAIRE  
LE LUXUEUX CATALOGUE «ETRENNES LAROUSSE»

facilités de paiement pour les grands ouvrages

## LA SEMAINE PROCHAINE



### UNIQUE !

## MIROIR

PRÉSENTE :

### SPÉCIAL FOOTBALL

### TOUT COULEUR

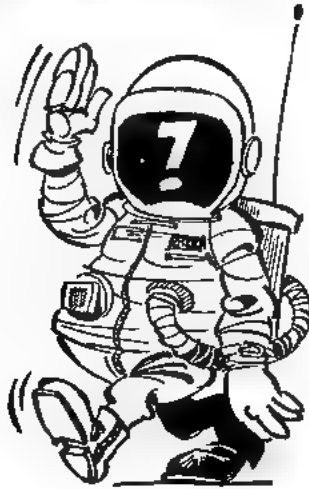
- L'équipe de France
  - Les 34 équipes de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> divisions
  - L'équipe C. F. A. championne de France  
Les Pierrots de Strasbourg
  - L'équipe de France amateur
  - Les grands joueurs français : Revelli -  
Dogliani - Djorkaeff - Bosquier -  
Herbin - Loubet.
  - Les étrangers : Keita - Magnusson -  
Durkovic.
- Par le texte : les grands noms de football  
professionnel.

### A NE PAS MANQUER

en vente partout



# JOURNAL DES JEUX



**CE COSMONAUTE  
VOUS FERA  
GAGNER 250 F  
ET UN TRANSISTOR  
"RADAR" A  
MODULATION  
DE FRÉQUENCE  
SI VOUS DÉCOUVREZ  
SON NOM.**

## Une histoire drôle de François Debois

Deux fous sont dans un asile. Ils sont dans leur lit, il fait nuit. Tout à coup, un des fous gratte une allumette. Son camarade lui demande :  
— Pourquoi as-tu allumé cette allumette ?  
Et l'autre répond :  
— Je vérifie si les lumières sont éteintes !

**Résultat du JEU-CONCOURS PRIME N° 1 275.**

**C'est GÉRARD-KNOB (Mondelauge),**  
qui gagne les 250 F et le Micro-Racer.

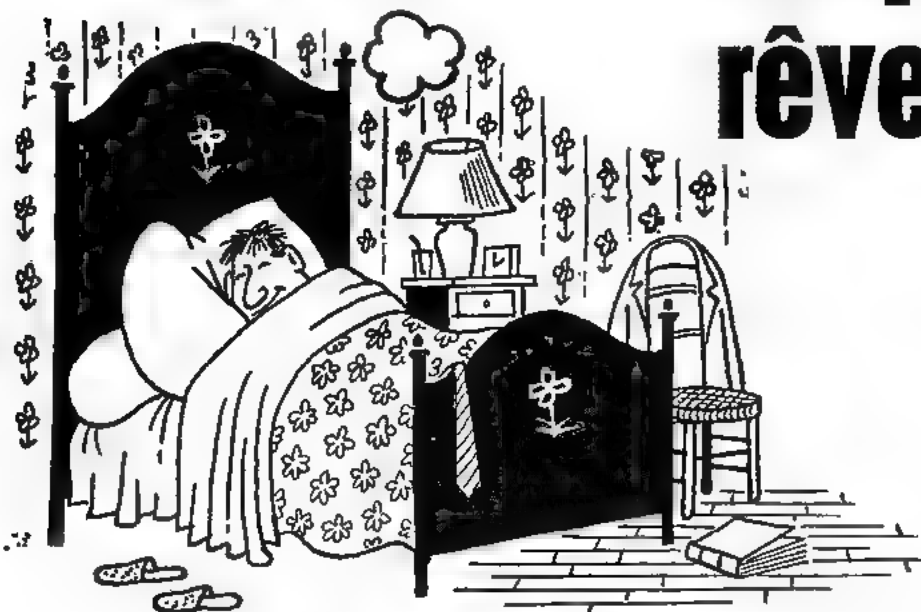
Liste des Inventeurs et des inventions :

ARCHIMEDE : 3. — NIEPCE : 8. — PASTEUR : 1. — LES FRERES MONT-  
GOLFIER : 2. — EDISON : 6-7. — GALILEE : 11. — BRANLY : 10. —  
WATERMAN : 9. — DENIS PAPIN : 4. — LES FRERES LUMIERE : 5. —  
BOURSEUL : 12.

## Ce personnage rêve...

## DE QUI ? DE QUOI ?

***Vous le saurez  
en page 54***



# GAGNEZ 250 F

et un transistor  
"RADAR" trois gammes  
à modulation de fréquence



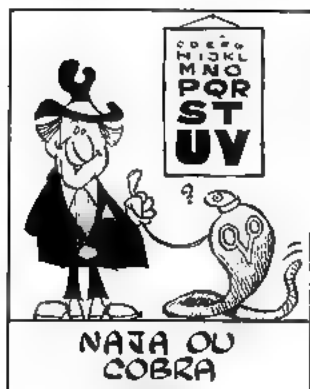
## jeu concours

### En découvrant le nom de ce cosmonaute

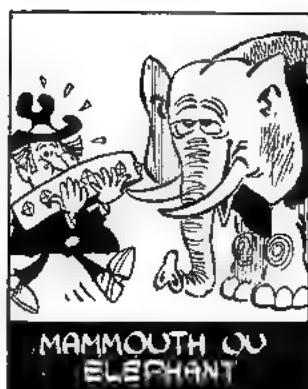
Regardez bien les 13 cases du dessin ci-dessous, dans chacune d'elles est représenté un animal. Choisissez son nom entre les deux qui vous sont proposés.

Il s'agit de reconstituer le nom d'un cosmonaute. Pour cela, prenez la première lettre de chaque nom choisi et reportez-la sur la page de droite, dans la case portant le même numéro.

Le nom du cosmonaute trouvé, vous l'inscrirez en majuscules sur le bulletin-réponse. Ensuite, vous établirez un ordre comique des scènes, c'est-à-dire que vous classerez en premier la scène qui vous paraîtra la plus drôle et ainsi de suite, de façon à placer en dernière position celle qui vous paraît la moins comique. Vous les inscrirez sur le bulletin-réponse en n'indiquant que le numéro représentant la scène.



1



2



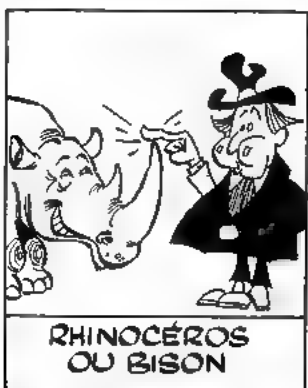
3



4



5



6



7



8



# prime - jeu concours prime

## ATTENTION : RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé le nom, aura fourni une liste de préférences semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les réponses que vous aurez trouvées (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1281  
B. P. PARIS 90-10

Il devra être posté au plus tard le mardi 30 décembre 1969 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1287.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France, en Belgique ou en Algérie.

## BULLETIN-RÉPONSE

NOM ..... PRENOMS .....

AGE ..... RUE ..... N° .....

VILLE ..... DÉPARTEMENT .....

Nom du cosmonaute : .....

Liste de préférence comique :

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1° ..... | 7° .....  |
| 2° ..... | 8° .....  |
| 3° ..... | 9° .....  |
| 4° ..... | 10° ..... |
| 5° ..... | 11° ..... |
| 6° ..... | 12° ..... |
|          | 13° ..... |

Découper suivant le pointillé.



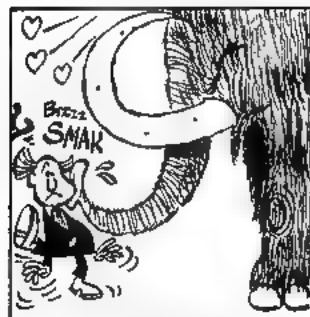
PERROQUET  
OU ARA

5



HIPPOPOTAME  
OU RHINOCEROS

6



MAMMOUTH  
OU BUFFLE

7



SCORPION OU  
ÉCREVISSE

8



CRAPAUD OU  
GRENOUILLE

13

	2		4		6		8		10		12	
1		3		5		7		9		11		13

H

# MOTS CROISÉS AU CHOIX

de Claude-Marcel Laurent

## FLASH

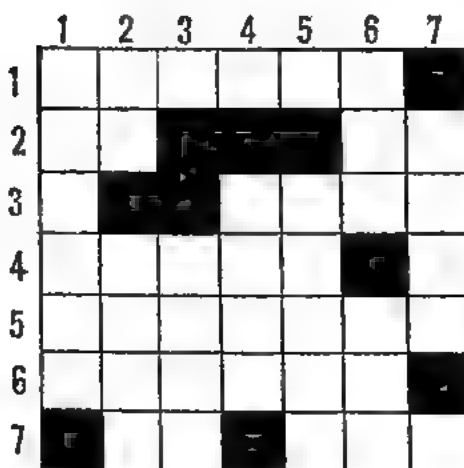
### HORIZONTALEMENT

- Petit pieu fixé en terre.
- Carte. Arbre toujours vert.
- Fruit de la ronce.
- Faits et gestes.
- Prend un ton ironique.
- Avertisseur de danger.
- Conjonction de coordination. Point cardinal.

### VERTICALEMENT

- Magnifique résidence.
- Fin de participe. Parle trop haut.
- Préjudice
- Conduit ou guide.
- Etablissement industriel.
- Action de tirer. Adjectif possessif.
- Cousine du haricot.

Choisissez vous-même la série de définitions à votre goût : Flash (pour lecteurs pressés) ou As (si vous aimez chercher un peu).



.....  
Solution en dernière page du Journal des  
Jeux.  
.....

## AS

### HORIZONTALEMENT

- Jeu de cartes ou punition d'écolier
- Qui excelle. Fin d'infinif.
- Ni jeune, ni très âgée
- Morceaux de pièce... de théâtre
- Raille.
- Dame séduisante.
- Entre père et mère. Existe.

### VERTICALEMENT

- Voûte osseuse.
- Fin d'un tapis. Clame.
- Contraire à la raison.
- Souvent avec un grand train.
- Travaillé.
- Exercice du soldat. Possessif.
- Désigne souvent un roi.

## Double acrostiche

- Au Viet-Nam.
- Il a des opinions extrêmes.
- Mammifère à trompe qui n'est pas l'éléphant.
- Ce que l'on jette.
- Anagramme d'usine.
- Il fait beaucoup de bruit et beaucoup de mal.
- Sur la tête de certains oiseaux.
- A la patte de certains oiseaux.

Si les mots sont exacts vous pouvez lire verticalement, dans les colonnes désignées par des flèches les noms de deux oiseaux :

- l'un qui ne vole pas, l'autre qui vole très vite ;
- l'un très gros, l'autre très petit.

## LE MOT LE PLUS COURT

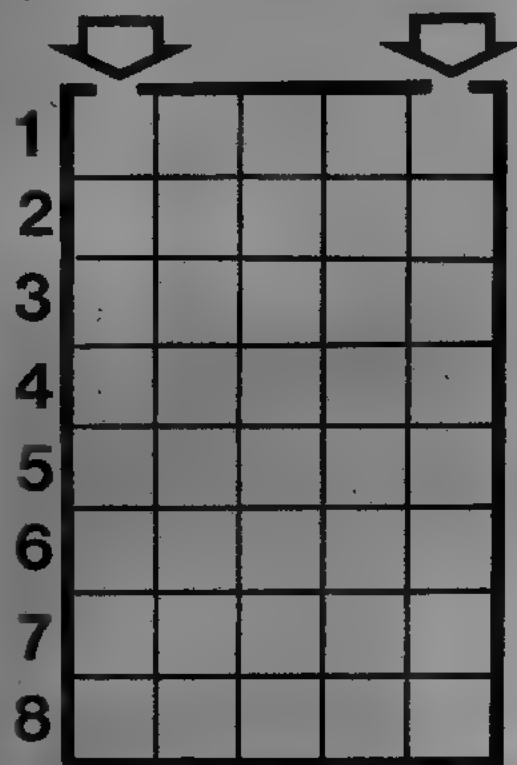
Les lettres contenues dans la réglette ci-dessous vont vous aider à former trois noms commençant tous par la lettre « B ». Lorsque vous aurez trouvé ces noms en vous servant des lettres de la réglette et des définitions que nous allons vous donner, il restera encore un certain nombre de lettres inutilisées. A vous de les mettre en bon ordre pour qu'elles constituent un quatrième mot, le mot le plus court.

### DEFINITIONS :

- C'est un gros jouet pour la plage.
- C'est un autre (moyen) jouet.
- C'est aussi un autre (petit) jouet.

A	A	B	B	E	E	I	I	L	L	L	L	N	O	O
		B						L	L	L				

Placez dans les huit rangées horizontales de cette grille les mots correspondant aux définitions que voici :





# le jeu

## des bulles

PAR  
ROGER  
DAL

Au cours d'une longue nuit, le personnage que vous voyez, dans son lit, tout au bas du dessin, a fait 9 rêves différents. Au cours de ces rêves il s'est trouvé dans les circonstances les plus diverses et il a prononcé, tout en dormant, quelques phrases qui sont évidemment en rapport avec la scène qu'il rêvait. Mais les phrases qu'il prononçait ne sont pas accordées avec les rêves. Rendez donc à chaque « bulle de rêve » la « bulle de phrase » correspondante.



Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

Voici deux grilles :

- Une grille codée ;
- Une grille muette.

Dans la grille muette, vous allez inscrire tous les prénoms que vous réussirez à décoder dans la grille codée.

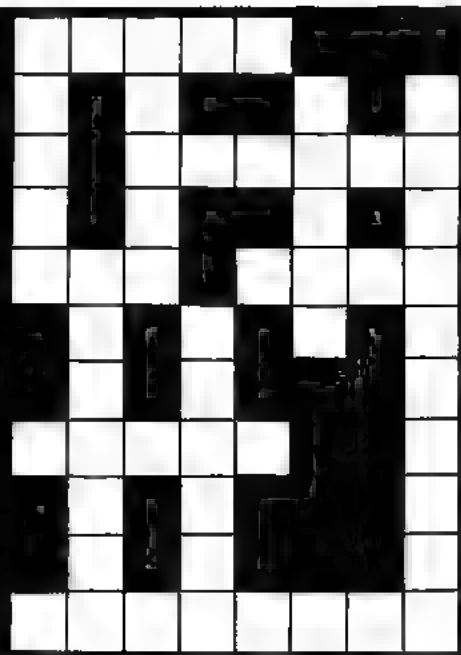
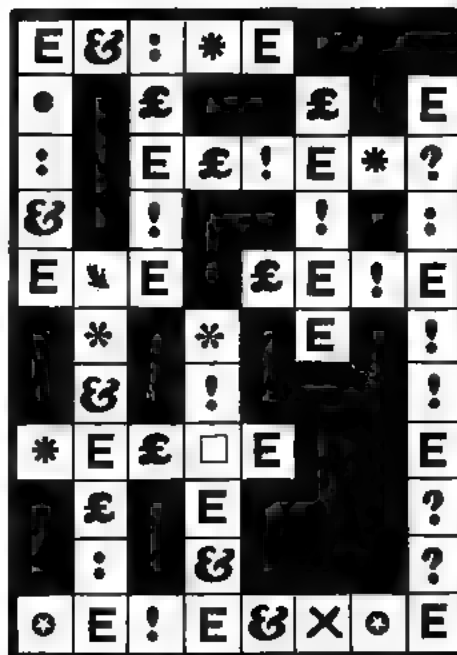
Ces prénoms, comme vous le voyez, comportent tous au moins deux fois la lettre « E ». Toutes ces lettres « E » sont d'ailleurs déjà mises en place. Vous n'avez donc qu'à trouver les autres lettres des prénoms.

Toutes ces autres lettres ont été remplacées par des signes, le même signe représentant toujours la même lettre. La lettre « T », par exemple, c'est toujours un point d'interrogation (?).

Et maintenant... je vous propose un autre petit jeu consistant à trouver le plus de noms possible comportant au moins deux fois la lettre « E ». Je me suis amusé à en relever quelques-uns dans le calendrier. Il y en a qui ont deux fois la lettre « E » (CELINE), trois fois la lettre « E » (DESIREE). D'autres, beaucoup plus rares, quatre fois (GENEVIEVE).

Pour établir un « score » permettant de mesurer votre force en vocabulaire, vous compterez :

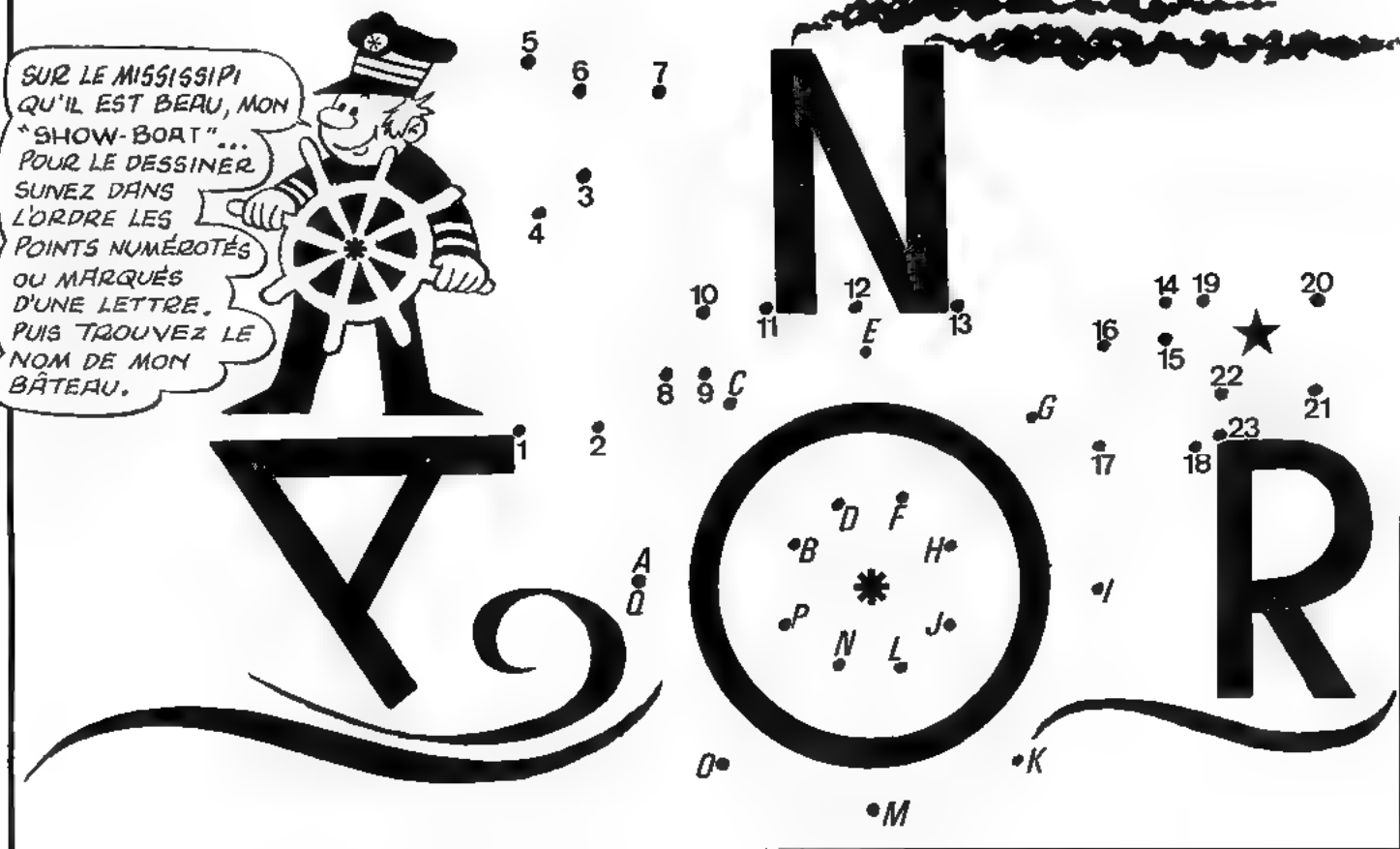
# TOUT EN « E »



- 2 points pour tout prénom avec deux « E ».
- 4 points pour tout prénom avec trois « E ».

- 6 points pour tout prénom avec quatre « E ».
- 10 points pour tout prénom avec cinq « E » (mais y en a-t-il ?)

SUR LE MISSISSIPPI  
QU'IL EST BEAU, MON  
"SHOW-BOAT"...  
POUR LE DESSINER,  
SUNEZ DANS  
L'ORDRE LES  
POINTS NUMÉROTÉS  
OU MARQUÉS  
D'UNE LETTRE.  
PUIS TROUVEZ LE  
NOM DE MON  
BÂTEAU.







# L'ENIGME de LUDOVIC

par MOALLIC

Ludovic est allé assister au Grand Prix Cycliste de Routebel. Le circuit routier se déroule dans un cadre magnifique par un temps radieux. Le départ va être donné et soudain c'est le drame : le grand favori Pouquemer, champion local a trouvé ses deux boyaux crevés.

## MAUVAIS DÉPART

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous invite à mener l'enquête avec lui. Serez-vous dénouer cette énigme ?



Ludovic qui a déjà remarqué quelque chose se glisse parmi les coureurs afin de trouver confirmation de ses soupçons. Il a

trouvé le coupable et va l'arrêter avant qu'il prenne le départ.

**TROUVEZ VITE LE COUPABLE AVANT LE DÉPART.**

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

# LE PASSE-PASSE

## MODE D'EMPLOI

Découpez suivant les pointillés, enlevez les 2 fenêtres prédécoupées. Collez ensuite l'un sur l'autre le cache bordant celles-ci, le tour consiste à faire apparaître et disparaître pour un habile pliage, une carte dans la fenêtre du centre.



## EXPLICATION

Pliez suivant le rainage une des deux feuilles. Faites observer à l'assistance la valeur de la carte qui apparaît au centre (de la fenêtre que vous avez découpée). Pliez maintenant la deuxième feuille, comme vous l'avez fait pour la première, tout en distrayant votre public, retournez discrètement votre pliage. Dépliez la feuille pliée en premier. Alors à l'étonnement général, la carte présentée précisément aura changé. Pour étonner vos camarades, exercez-vous. Plus votre habileté sera grande, plus l'effet sera prestigieux ! Vous avez la possibilité de faire apparaître 8 cartes.



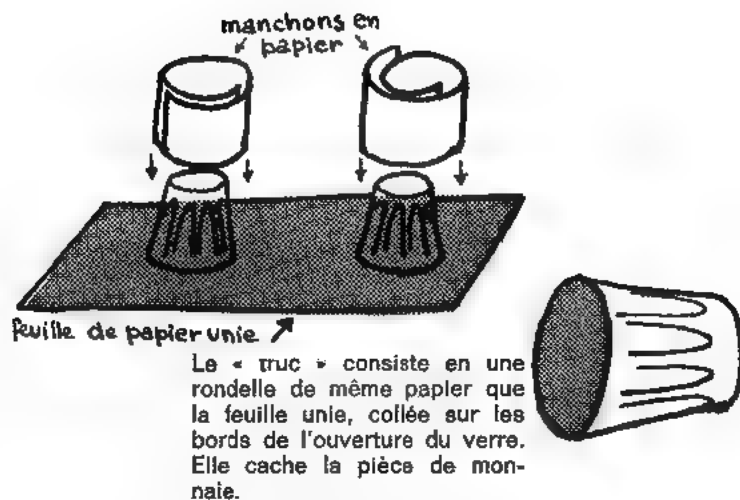


# LE PÈRE PASSE- PASSE

## LES VERRES MYSTÉRIEUX

Sur une grande feuille de papier, posée à plat sur la table, placez deux verres ordinaires, renversés. Tout le monde peut voir qu'il n'y a rien sous les verres. Je place par-dessus chacun des 2 verres une sorte de manchon. Je mets une pièce de monnaie sous l'un d'eux, après quelques paroles cabalistiques, les manchons sont retirés et à la surprise de tout le monde la pièce a disparu. Mieux encore, si vous le désirez : cette pièce disparue va se trouver subitement sous l'autre verre.

A. GEO MOUSSERON.



### EXPLICATION

Si l'effet produit est extraordinaire, le procédé employé est bien simple et à la portée de tous : sur chaque ouverture de verre, donc dessous puisqu'ils sont renversés, vous collez une rondelle de papier du diamètre de l'ouverture de même couleur que la feuille sur laquelle vous opérez. On comprend dès lors que cette rondelle cache la pièce sur laquelle elle se trouve, dès l'instant que l'on enlève le manchon de papier. Si l'on retire à la fois manchon et verre, la pièce devient évidemment visible. Voilà, c'est tout, c'est simple. Mais quel effet !

## CHARADES

PAR O. A. GRANDJEAN

- A. Mon premier suit la biche.  
Mon second guide le marin.  
Mon troisième accompagne les épinards.  
Et mon tout précède le défilé quand c'est la fête au village.
- B. Mon premier n'a sans doute jamais menti de sa vie.  
Mon second qualifie le récit d'un menteur.  
Mon troisième dit que ce n'est pas vrai.  
Et mon tout est une œuvre musicale pour grand orchestre.
- C. Mon premier est un récipient.  
Mon second est un outil.  
Mon troisième peut être mis dans mon premier mais ne peut être tranché par mon second.  
Et mon tout se mange.
- D. Mon premier est neuf quand on offre mon second.  
Mon second existe aussi sur mon troisième.  
Quant à mon troisième, si vous voulez y souhaiter mon premier, vous serez obligés de prendre le bateau.  
Et alors, vous apercevrez peut-être mon tout filant vers la Mer des Sargasses.

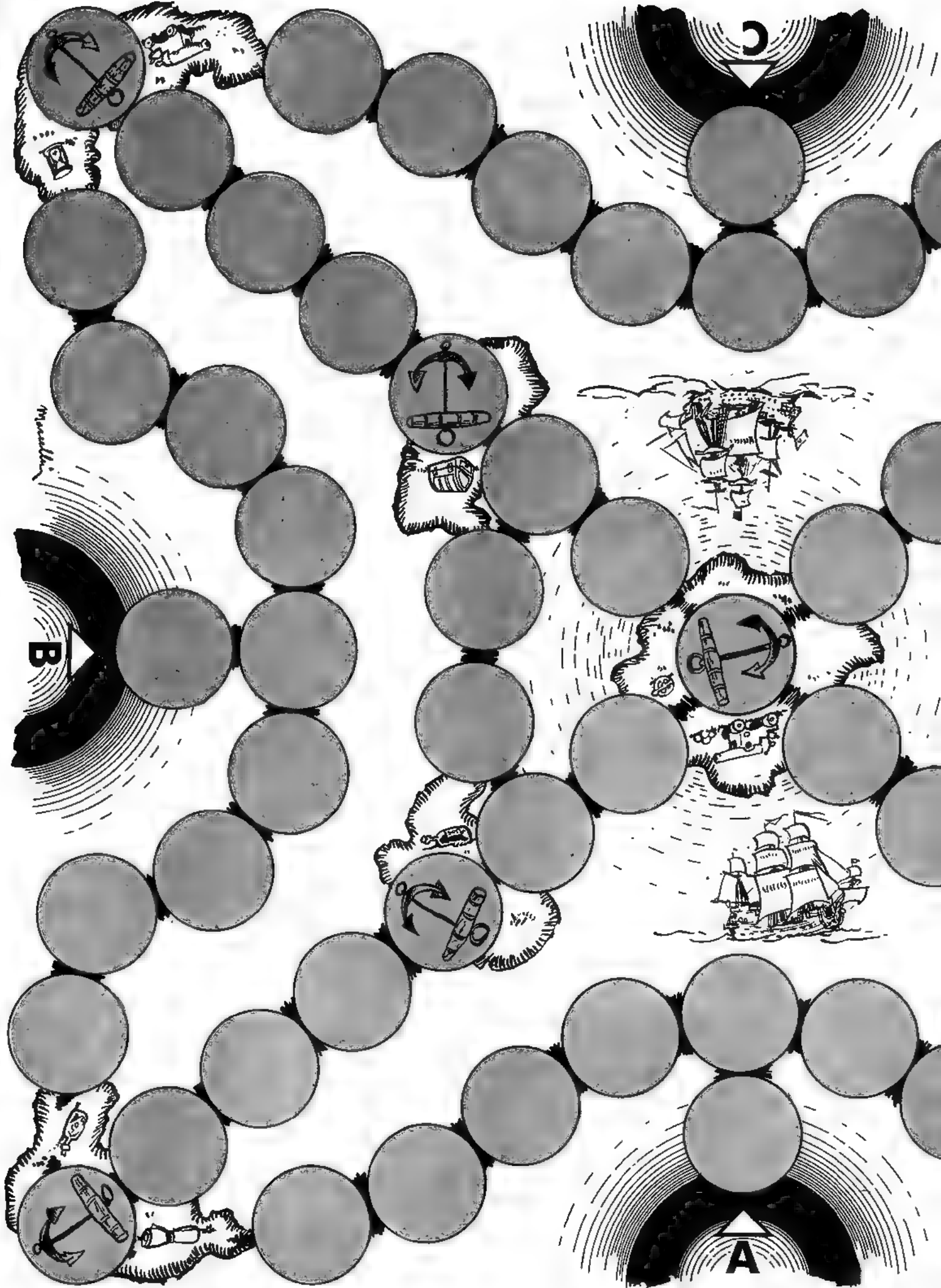
## QUESTIONS PIÈGES

DU PROFESSEUR ASTUS

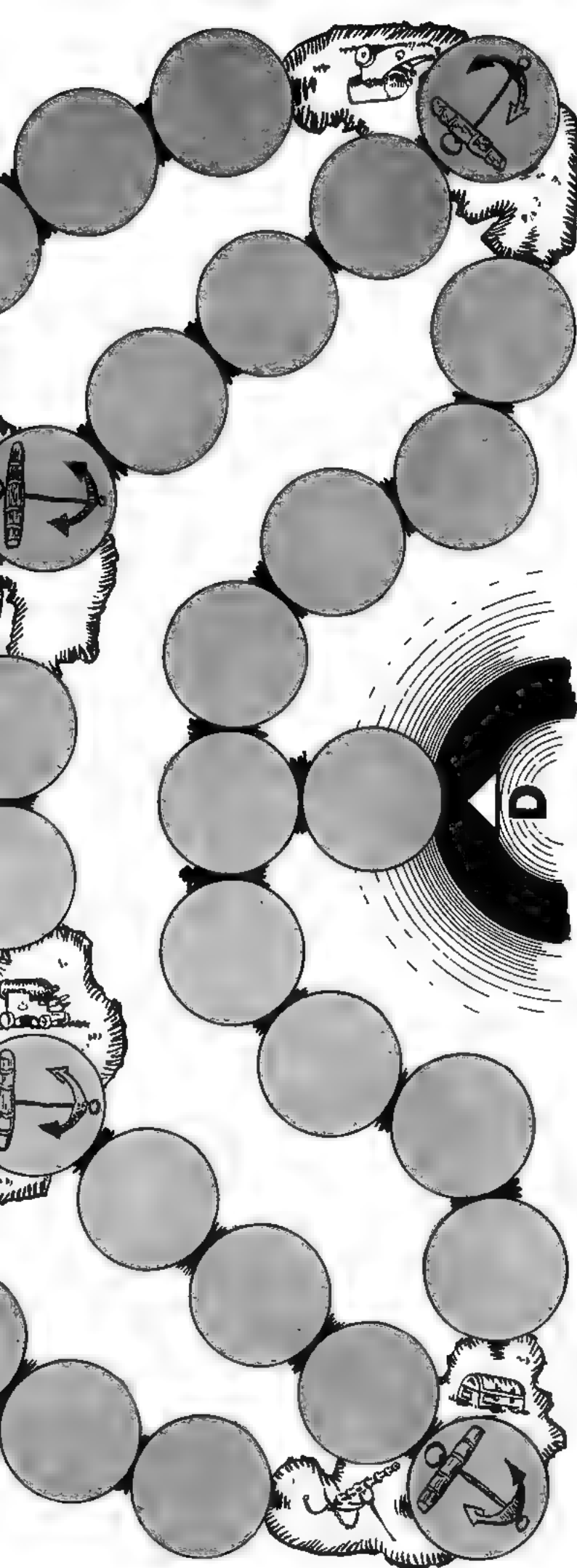
Avec un peu de réflexion, vous pouvez trouver la réponse exacte à chacune de ces questions, sans connaissances particulières en quoi que ce soit.

1. Dans quel département français peut-on se passer de montre ?
2. Quel est le département français qui n'en touche aucun autre ?
3. Qui est-ce qui vole sans voler ?
4. Qu'est-ce que l'on rompt en disant son nom ?
5. Pourquoi n'y a-t-il pas de différence entre un escrimeur, un bijoutier et une couturière ?
6. Pouvez-vous citer en moins de trente secondes le nom d'un animal se terminant par « X » ?
7. Quelle est la clef qui n'ouvre aucune porte ?
8. Quel est le meuble de l'appartement qui a le plus de volume ?
9. Quelles sont les trois lettres de l'alphabet qui sont très puissantes quand elles sont réunies ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.







# LE JEU DES CORSAIRES

Chaque corsaire choisit un des quatre ports (A, B, C, D) et y place ses quatre navires.

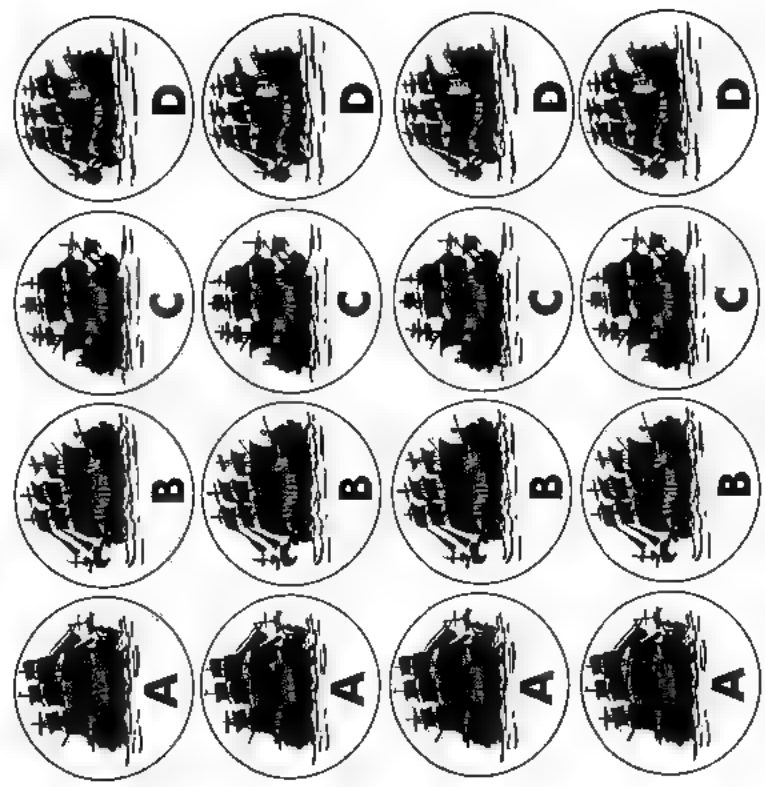
A tour de rôle, chacun lance le dé et déplace un de ses bâtiments d'autant de cases dans une direction quelconque. Le but du jeu est d'effectuer des prises et de ramener les navires capturés à leurs ports. Tout bâtiment arrivant exactement à une case occupée par un autre le capture. Il se pose sur ce dernier. Aux tours suivants le navire voguera avec sa prise. Si un autre corsaire parvient à la case qu'ils occupent il posera son bâtiment sur les deux autres et en deviendra maître s'il parvient à les ramener à son port. Son propre navire reprendra alors la mer pour

une nouvelle course. La prise appartient toujours au corsaire dont le bâtiment est sur le dessus.

Toutes les cases marquées d'une ancre sont des ports de refuge. Tant qu'un navire s'y trouve, seul ou avec ses prises, il ne peut être capturé. Le gagnant est le dernier corsaire restant en jeu.

C.-M. LAURENT

Simple et pourtant plein de malice, ce jeu vous passionnera sûrement. Essayez-le vite et vous verrez que vos adversaires peuvent vous aider — sans le vouloir — à faire de fameuses prises !



# le PENSE JEU

O. A. GRANDJEAN

## LA CARTE ANNONCEE

Chaque participant place devant lui, après l'avoir battu, le jeu de cartes qu'il va utiliser pendant la partie. Il est important que ce jeu soit complet et qu'il en soit de même pour tous les joueurs car chacun doit pouvoir y trouver la carte demandée. Le meneur de jeu annonce en effet une carte, sept de trèfle par exemple. A cet instant, les autres joueurs se dépêchent de saisir leur paquet et d'y chercher la carte annoncée. Le premier qui l'a trouvée, le proclame très vite afin de prendre le point accordé. Les autres arrêtent les recherches et replacent le paquet devant eux, tandis que le gagnant retire le sept de trèfle et le place sur la table, ce qui est un avantage puisqu'il élimine ainsi une carte de son paquet. Le jeu continue ainsi, au gré des joueurs. A la fin de la partie, chacun compte les cartes posées sur la table, chacune d'elles valant un point. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes.

## JEU DU TELEPHONE

(à jouer à toute allure).

Le jeu consiste tout simplement à épeler un nom en procédant comme le font les téléphonistes. A comme Albert, B comme Bernard, R comme Roger, I comme Irène... Voilà épelé le mot ABRI. Voici comment le jeu se déroule : le premier joueur choisit un nom, le plus long possible. Le joueur suivant commence à épeler en donnant seulement la première lettre, le second joueur donne la deuxième lettre, etc., le nom fait ainsi le tour de la table jusqu'à ce qu'il ait été complètement épelé par tous les joueurs, sauf par celui qui a donné le nom. Tout joueur qui hésite ou qui se trompe fait marquer un point à celui qui a proposé le nom à épeler, raison pour laquelle il faut choisir un mot très long pour multiplier ses chances de marquer. Quand le jeu est terminé, le second joueur doit à son tour annoncer un nom. Chacun est à tour de rôle meneur du jeu et essaie de marquer le plus de points possible afin d'être déclaré « l'as du téléphone ».

UN  
MINI TEST  
DE  
ROGER  
DAL

# SAVEZ-VOUS

Un petit geste aimable a souvent beaucoup plus de prix et gagne plus sûrement l'amitié que de grands avantages maladroitement accordés. Certaines personnes, animées pourtant des meilleures intentions, ne savent pas trouver la manière de faire plaisir. D'autres arrivent, sans efforts apparents, tout droit sur le chemin de l'âme.

Et vous ? Voici quelques cas que je vous propose. Pour chacun des cas vous avez le choix entre trois solutions. Mettez une croix en face de celle qui vous convient et le résultat vous dira si vous savez « faire plaisir »...

Marquez deux points pour chaque croix en A, un point pour chaque croix en B, et rien du tout pour une croix en C.

Faites le total de vos points, puis allez voir aux solutions ce qu'il faut penser de votre « score ».

1. — Quand vous jouez avec un camarade beaucoup moins fort que vous :

A. Le laissez-vous gagner quelquefois ? .....

B. Lui dites-vous qu'il joue mal et le corrigez-vous ? .....

C. Vous arrêtez-vous de jouer en disant que cela vous ennue de continuer ? .....



2. — Quand un ami vient d'être malade :

A. Le réconfortez-vous en lui disant qu'il a maintenant bonne mine ? .....

B. Lui dites-vous qu'il a l'air fatigué ? .....

C. Evitez-vous de le rencontrer à cause de la contagion possible ? .....



3. — Quand vous devez offrir un cadeau :

A. Vous assurez-vous qu'il fera plaisir ? .....

B. Le choisissez-vous « utile » ? .....

C. Faites-vous remarquer qu'il coûte très cher ? .....





# FAIRE PLAISIR?

4. — Quand un copain raconte une histoire que vous connaissez déjà :

- A. Riez-vous quand même sans rien dire ? .....
- B. L'arrêtez-vous en disant que vous la connaissez déjà ? .....
- C. L'interrompez-vous pour la continuer vous-même ? .....

5. — Quand vous devez donner de vos nouvelles :

- A. Ecrivez-vous une longue lettre ? .....
- B. Ecrivez-vous seulement une petite carte postale ? .....
- C. N'envoyez-vous rien du tout, en partant du principe « pas de nouvelles, bonnes nouvelles » ? .....



6. — Quand vous invitez des amis chez vous :

- A. Leur laissez-vous choisir leur distraction préférée ? .....
- B. Choisissez-vous un jeu qui vous plaise ? .....
- C. Leur faites-vous faire des petits travaux utiles ? .....



## Les lecteurs nous racontent les meilleures...



Cette semaine encore nous avons reçu des charades, des devinettes, des blagues, etc., le meilleur envoi est récompensé par un cadeau.  
**ECRIVEZ-NOUS A**



**PIF**

**Rubrique des Jeux**  
**126, rue Lafayette, B. P. 77 x**  
**75-PARIS-10°**

Une charade de Martine PUCHAUX (Lille) :

Mon premier est une conjonction de coordination,  
Mon deuxième n'est pas beau,  
Mon troisième est le petit de la biche,  
Mon tout ne pourrait pas rentrer dans un magasin de porcelaine.  
REPOSE : (noté par le) téléphone

Plusieurs devinettes de Sylvie Cesbran (Cholet) :

Qui est-ce qui parle toutes les langues ?  
Qui est-ce qui est noir, puis rouge et enfin gris ?  
REPONSES : le charbon, le téléphone

Une blague de Christian Paymal (Cumières) :

Deux amis vantent les qualités de leurs animaux préférés.  
— Mon chien est formidable, dès qu'il me voit rentrer chez moi, il court chercher mes chaussures.  
— Ça n'est rien, ça. Moi, j'ai un cochon dès qu'il me voit avec une bouteille à la main, il met sa queue en tire-bouchon.

Roger DAL a choisi cette histoire drôle de MARTINE SENY, à VALENTON.  
Elle recevra un cadeau.

Un étudiant passe un examen d'histoire.  
L'examineur : Il fut général d'artillerie, puis Premier consul, puis empereur. Qui est-ce ? Voyons, réfléchissez !  
Na... Na... Napo...  
Le candidat : Vraiment, je ne sais pas.  
L'examineur : Napoléon Bonaparte !  
L'étudiant se lève et s'en va.  
L'examineur : Hé ! Où allez-vous ? Je n'ai pas fini de vous interroger !  
Le candidat : Excusez-moi, je croyais que vous appelez le suivant !

*Pour vous distraire  
pendant les jeudis  
d'hiver, fabriquez-vous*  
**LE HASOLORO**

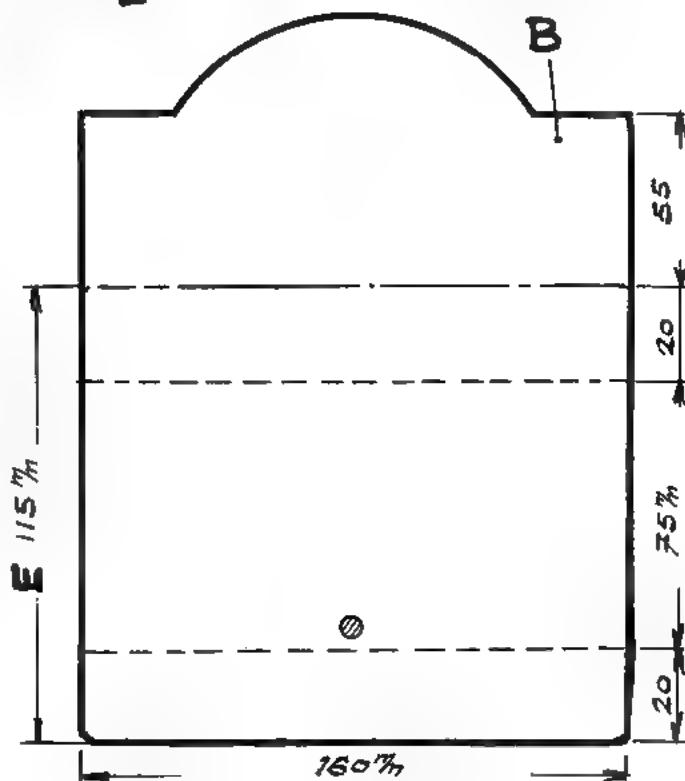
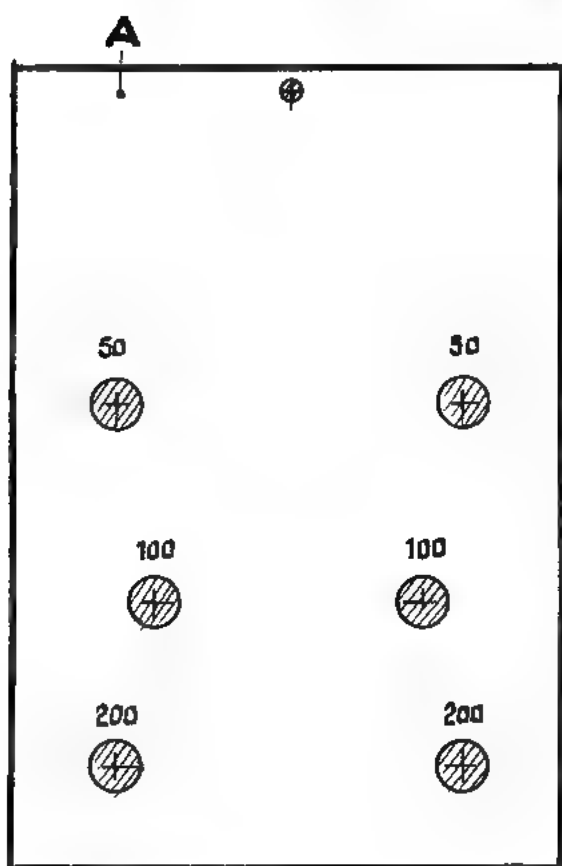
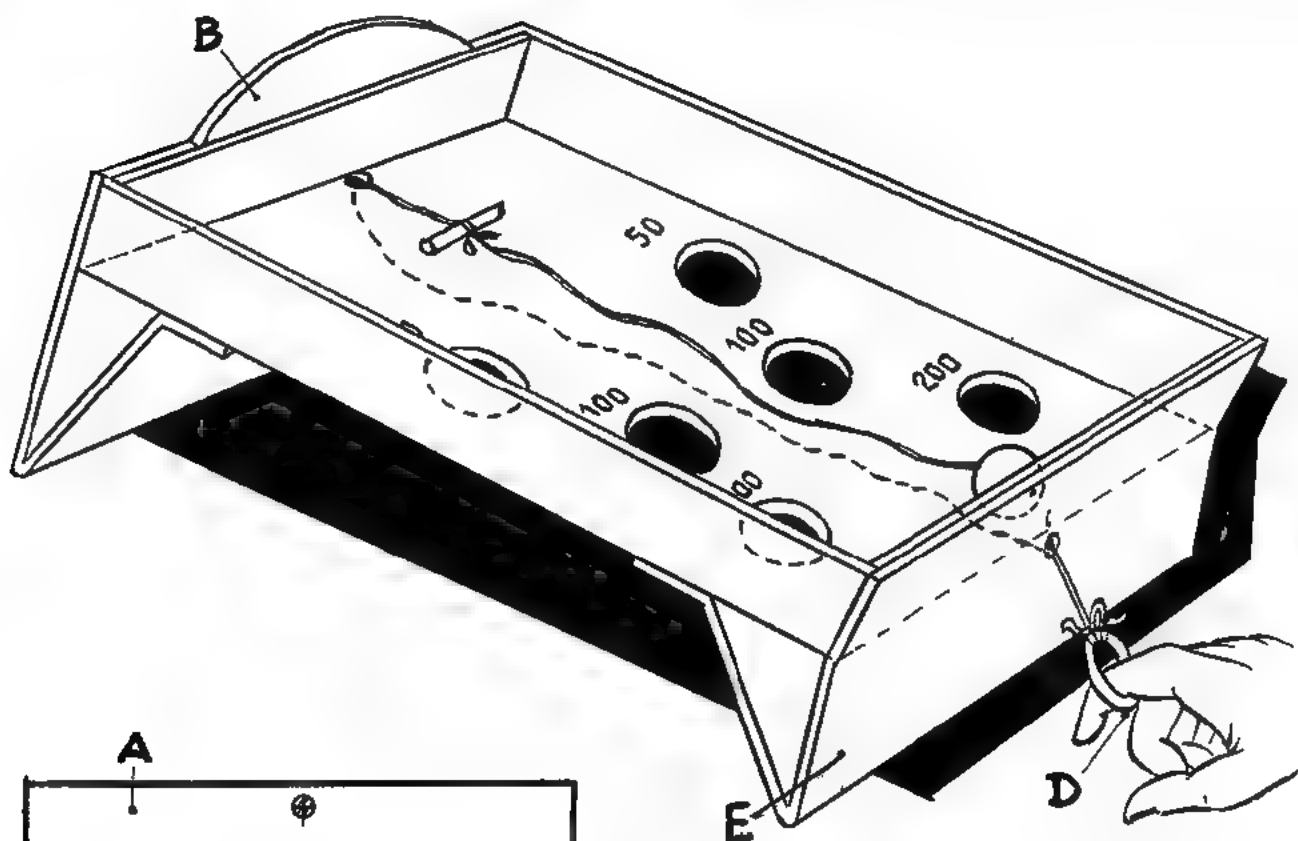
Munissez-vous d'un couvercle de boîte à chaussures A, que vous percerez au diamètre nettement supérieur à celui d'une balle de ping-pong, et que vous numéroterez selon le modèle.

Confectionnez et collez le pied E et le fronton B dans du carton. Percez A au milieu et à chaque extrémité pour passer une ficelle de 75 cm avec une balle de ping-pong et un anneau D.

A 22 cm de la balle, attachez un petit morceau de bois.

Comme vous voyez, c'est très simple, votre jeu est prêt. Posez-le sur une table. Tirez sur l'anneau, votre balle tapera alors sur le fronton et ira se loger au hasard dans un trou.

Et si le hasard fait bien les choses, la balle ira aux meilleurs points.



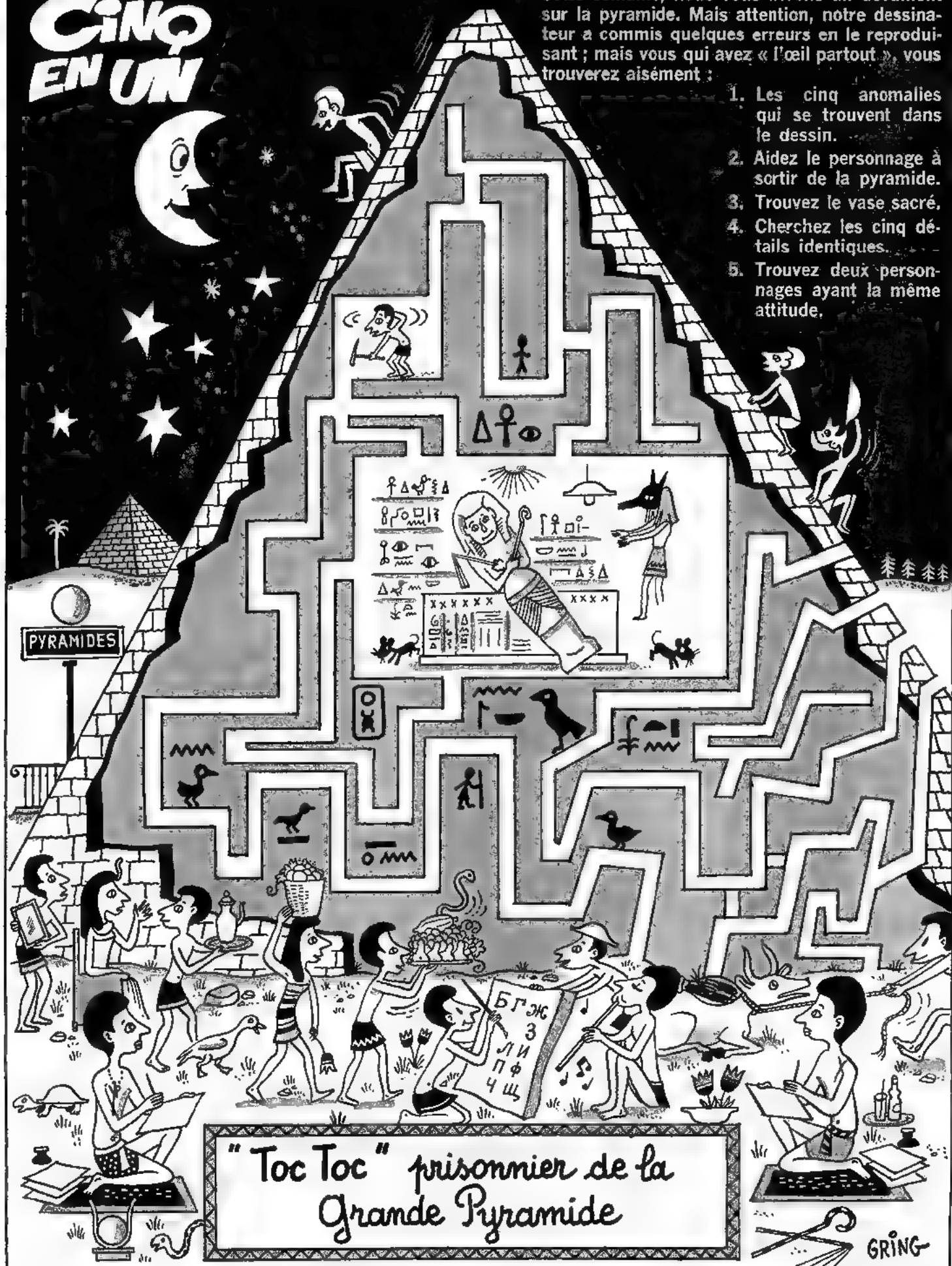
*Nicolas* 44



# CINQ EN UN

Cette semaine, nous vous livrons un document sur la pyramide. Mais attention, notre dessinateur a commis quelques erreurs en le reproduisant ; mais vous qui avez « l'œil partout », vous trouverez aisément :

1. Les cinq anomalies qui se trouvent dans le dessin.
2. Aidez le personnage à sortir de la pyramide.
3. Trouvez le vase sacré.
4. Cherchez les cinq détails identiques.
5. Trouvez deux personnages ayant la même attitude.



"Toc Toc" prisonnier de la  
Grande Pyramide

# Solutions des jeux



## JEU DES BULLES

1. I — 2. D — 3. C — 4. F — 5. G — 6. B — 7. E — 8. H — 9. A.

## LE MOT LE PLUS COURT

1. Ballon. — 2. Balle. — 3. Bille. — LOL.

## DOUBLE ACROSTICHE

Avec 1. ANNAM. — 2. ULTRA. — 3. TAPIR. — 4. REBUT. — 5. USENI. — 6. CANON. — 7. HUPPE et 8. ERGOT, vous avez obtenu : AUTRUCHE — MARTINET.

## MOTS CROISES AU CHOIX

**Horizontalement :** 1. PIQUET. — 2. AS. IF. — 3. MURE. — 4. ACTES. — 5. IRONISE. — 6. SIRENE. — 7. ET. EST.

**Verticalement :** 1. PALAIS. — 2. IS - CRIE. — 3. TORT. — 4. MÈNE. — 5. USINE. — 6. TIR - SES. — 7. FEVE.

## ENIGME

Tous les concurrents ont leur dossard accroché par une épingle de sûreté. L'un d'entre eux a perdu son épingle en crevant les boyaux du favori de la course. Il n'a pu, de ce fait, accrocher son dossard et a été ainsi repéré par Ludovic qui avait vu cette épingle à terre, à proximité du vélo de Pouquemer.

## TOUT EN « E »

**Horizontalement :** ÉLISE - ERNEST - ÈVE - RENÉ - SERGE - PÉNÉLOPE.

**Verticalement :** ÉMILE - VALÉRIE - IRÈNE - ANGÈLE - RENÉE - ÉTIENNETTE.

## JEU A POINTS

NORA.

## CHARADES

A. FANFARE (Faon - Phare - Œufs). — B. SYMPHONIE (Saint - Faux - Nie). — C. SAUCISSON (Seau - Scie - Son). — D. ANGUILE (An - Gui - Yeu).

## QUESTIONS PIEGES

1. Dans l'Eure. — 2. La Corse. — 3. Un voleur ou un aviateur. — 4. Le silence. — 5. Parce que l'escrimeur pare les coups, le bijoutier pare les cous et la couturière parle et coud. — 6. Fox, perdrix, bombyx, lynx. — 7. La clef des champs, ou la clef de sol, ou la clef des songes. — 8. La bibliothèque. — 9. N R J.

## TEST : Savez-vous faire plaisir ?

Si vous avez plus de 10 points, vous savez très bien faire plaisir. Prenez garde de ne pas devenir parfois le « dindon de la farce ».

Entre 5 et 10 points, vous avez bon cœur, mais vous gardez cependant un sens très net de vos intérêts. Moins de 5 points, c'est probablement surtout à vous-même que vous devez vous efforcer de faire plaisir. Vous avez tort car c'est bien souvent en semant des petits plaisirs qu'on récolte de grandes joies.

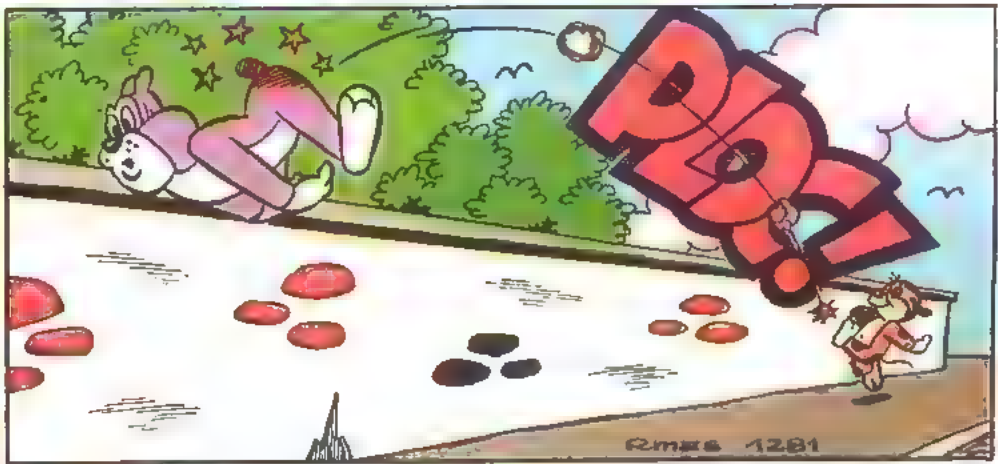
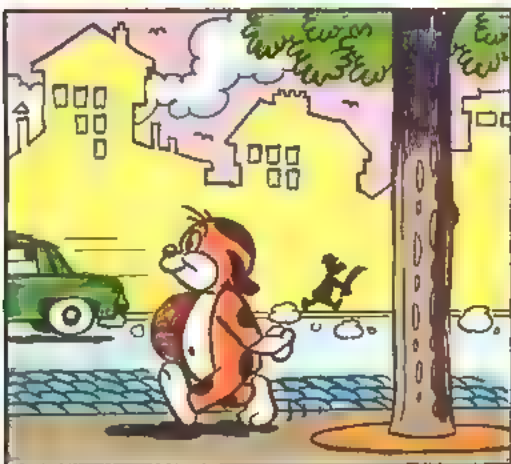
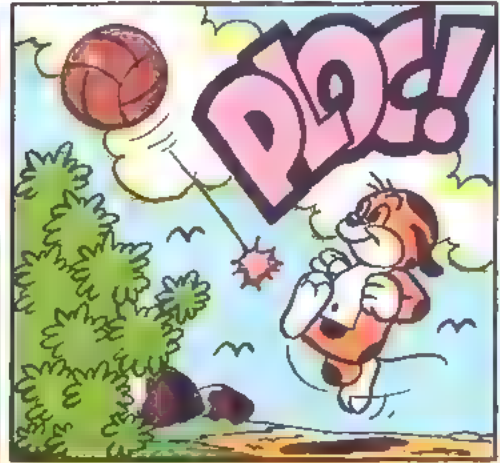
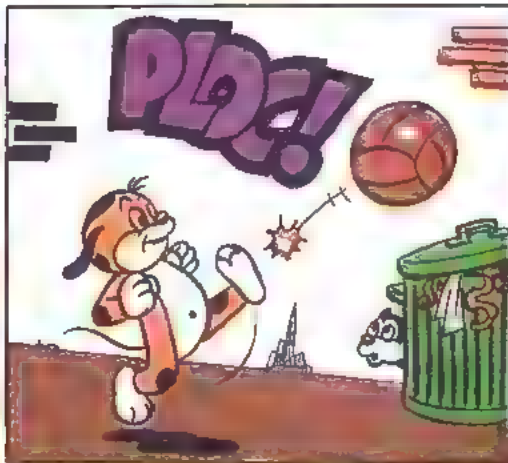
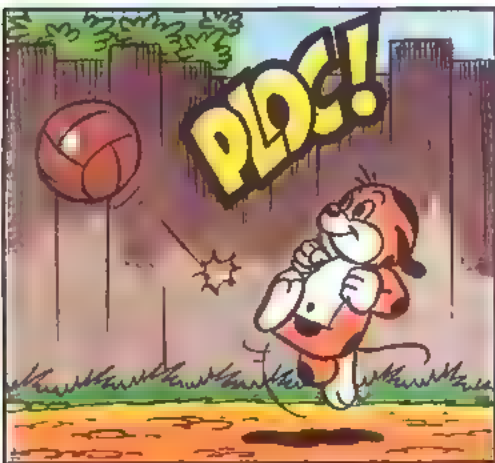
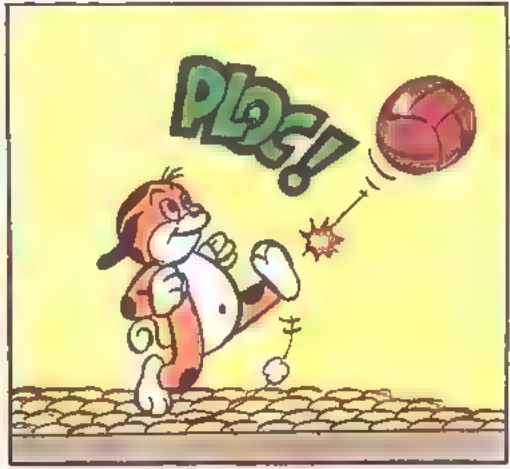
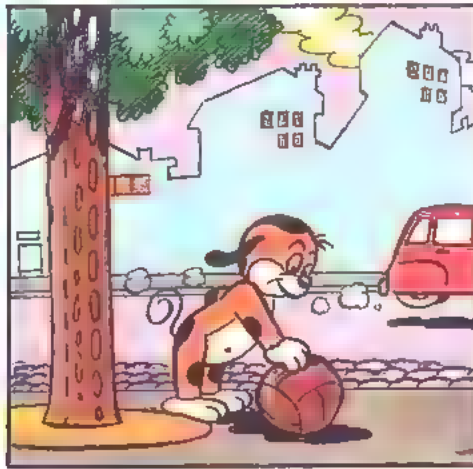
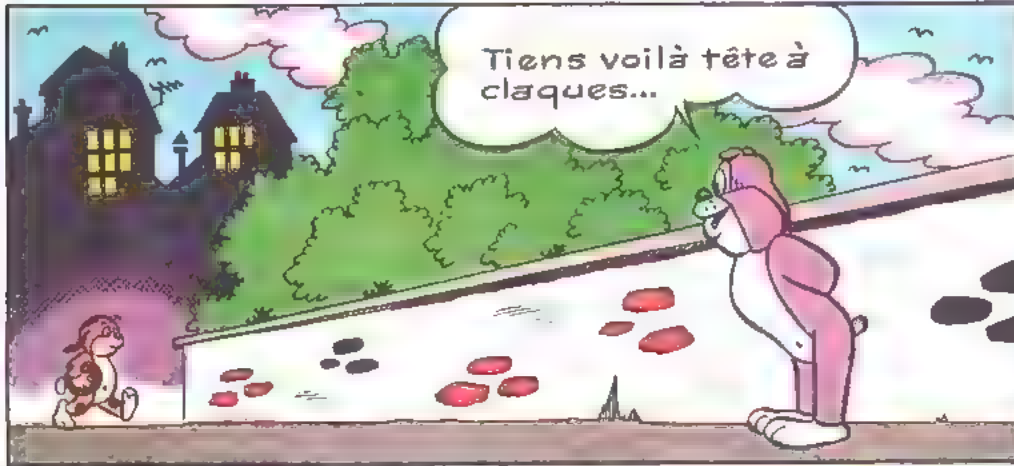
## CINQ EN UN

**Anomalies :** Les sapins à droite. — La station de métro à gauche. — L'ampoule électrique dans la salle du sarcophage. — Les caractères russes sur la pierre, au-dessus de la banderole du titre. — Le verre et la bouteille, sur le plateau, en bas à droite. Le vase sacré se trouve au-dessus du dos du bœuf.

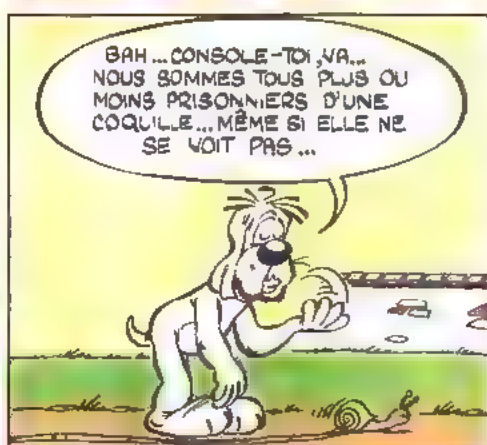
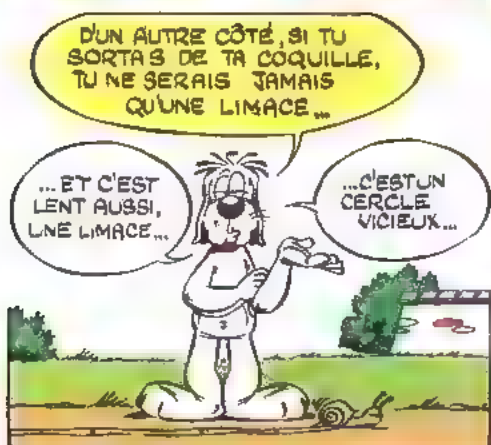
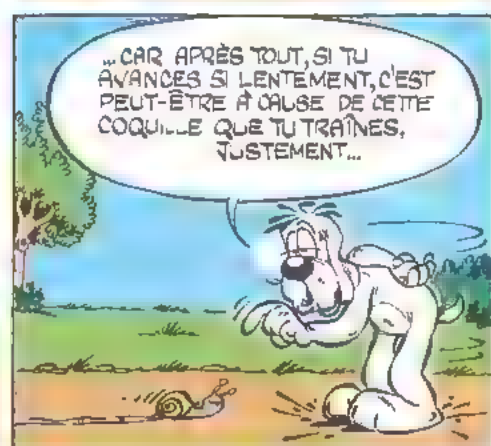
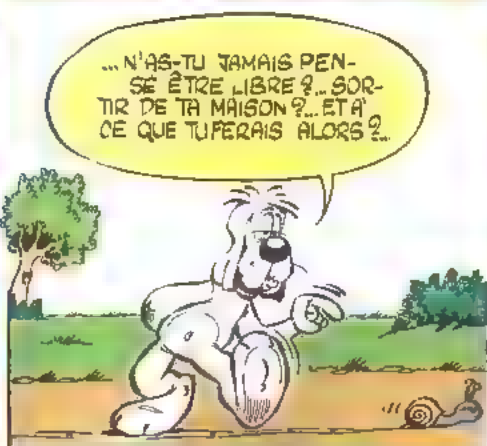
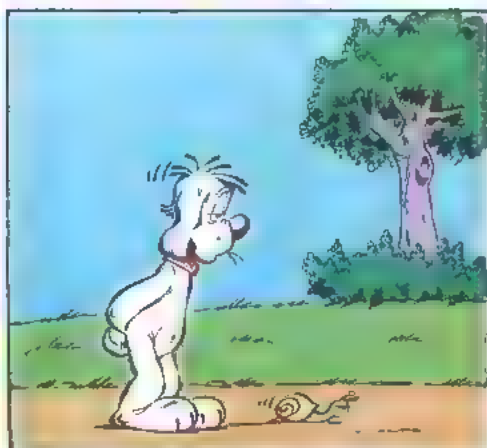
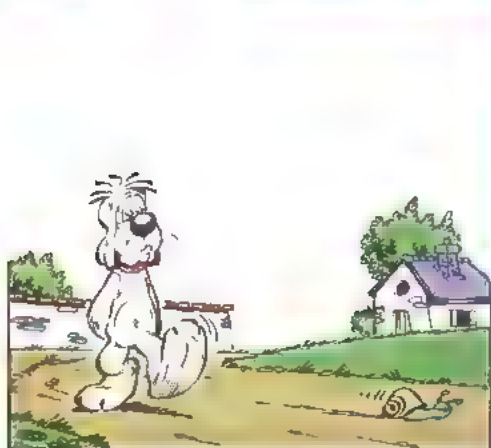
**Les cinq détails identiques :** Il s'agissait de l'abat-jour de la lampe que l'on retrouve aux endroits suivants : carapace de la tortue, coiffure du garçon qui tient la pierre du scribe - vasque contenant les deux fleurs de lotus et coupe à laquelle boit le garçon assis sur le côté droit de la pyramide.

**Les deux personnages ayant la même attitude** sont les deux scribes assis de part et d'autre du titre.





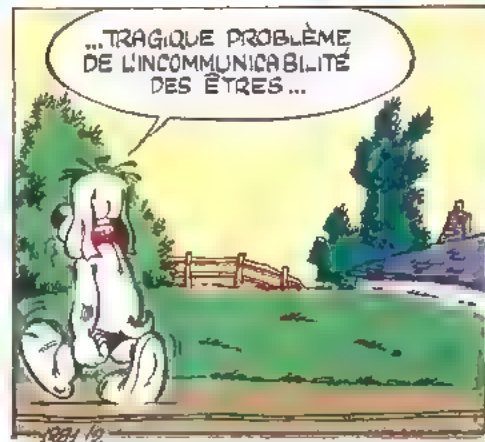
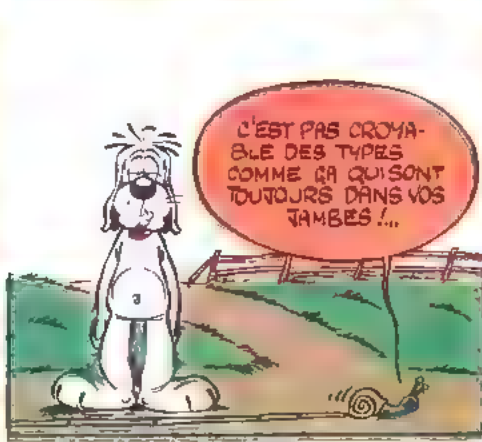
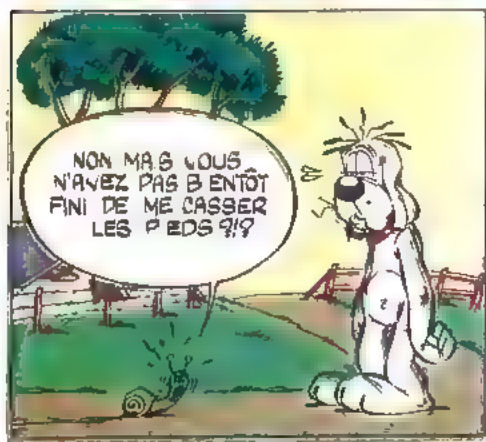
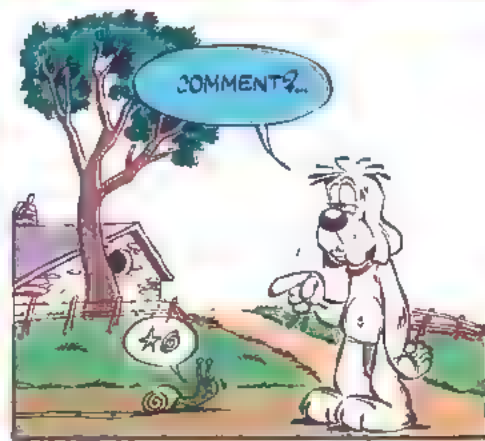
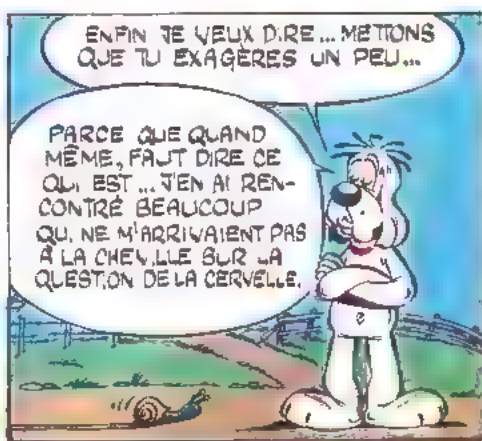
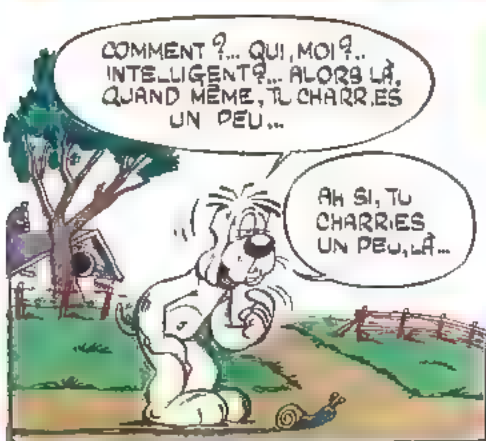
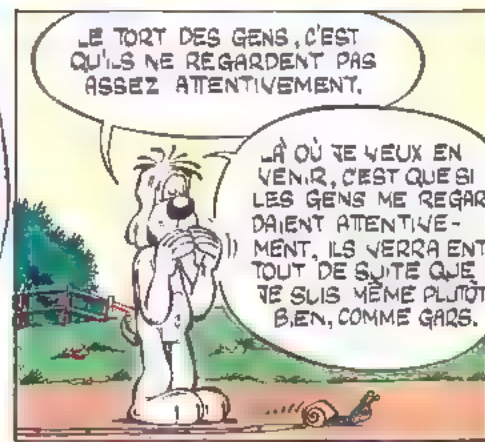
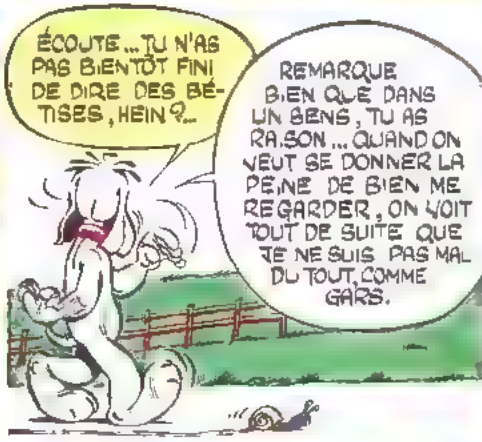
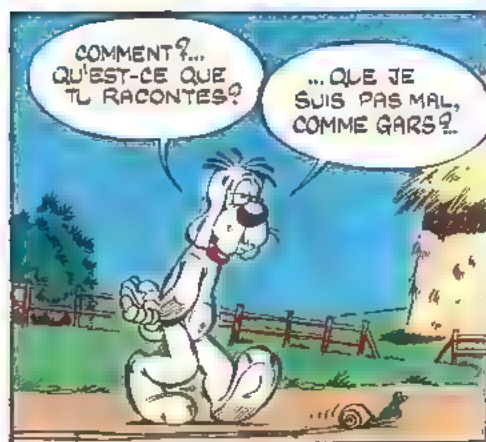
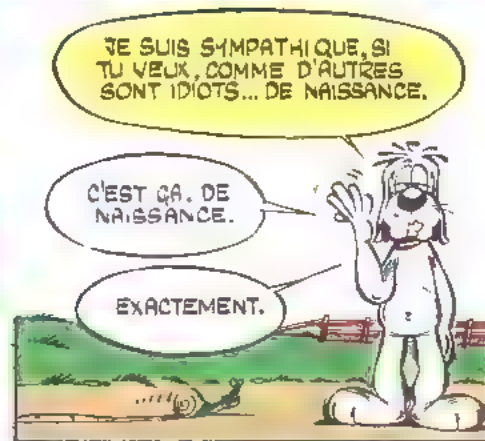
# FAI-LURON





# ...OU LA JOIE DE VIVRE

SCENARIO  
GOTLIB  
DESSINS  
DUTRANNE  
GOTLIB



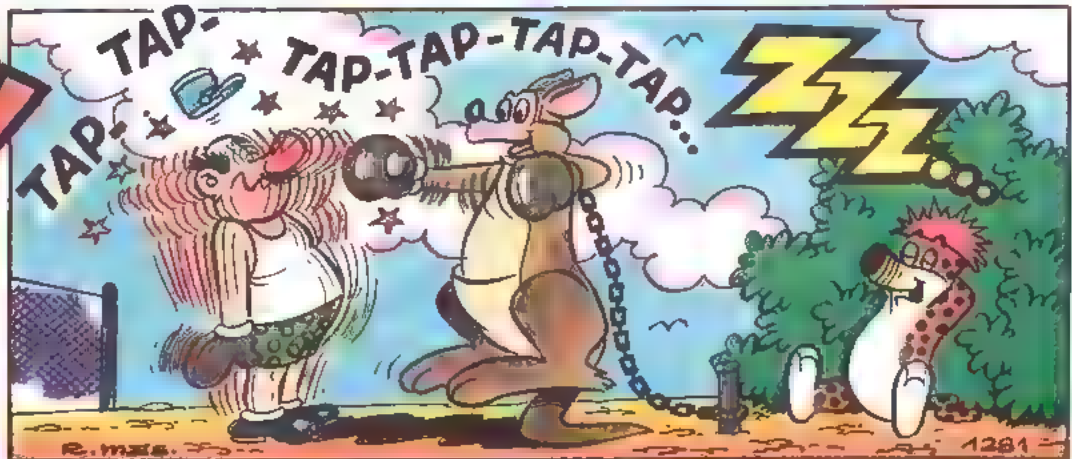
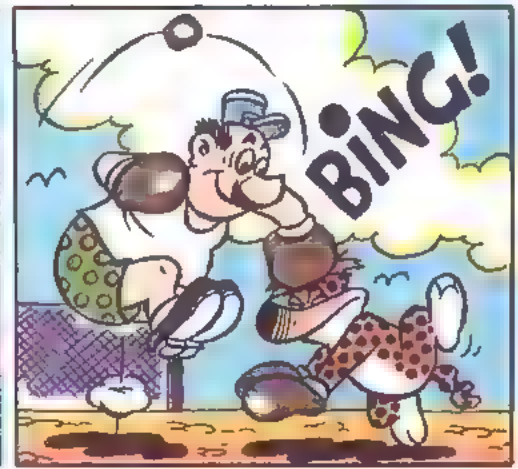


1284





Dessin : MAS.





**NESTOR**  
veut faire...

du **SKI**...

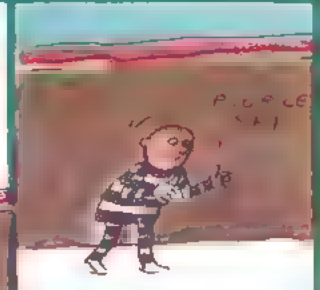
LE TEMPS EST  
À LA NEIGE



... ET LA  
NEIGE...



... C'EST  
FAIT...



TOUT LE  
MONDE  
Y VA



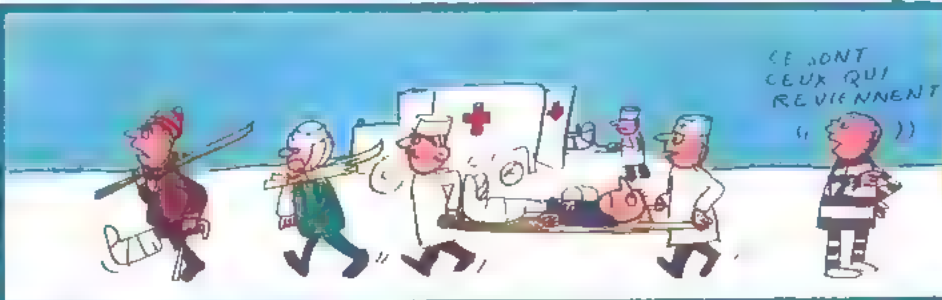
**GARE**

**ENTRÉE**

ILS ONT L'AIR  
CONTENTS



**HUM**



CE SONT  
CEUX QUI  
REVIENNENT!



**STATION**  
**SPORT D'HIVER**



IL S'AGIT  
DE RESTER  
ENTIER!



J'EN VOUDRAIS  
QUI NE GLISSENT  
PAS TROP



**LOCATION DE SKIS**

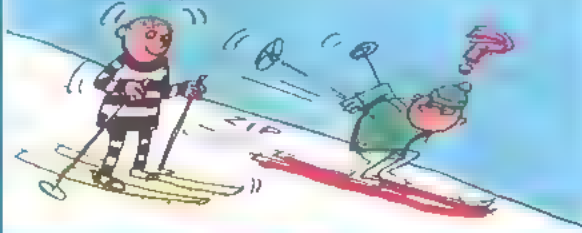


VAUT MIEUX  
LES ARRANGER  
UN PEU



ÇA VA  
FREINER

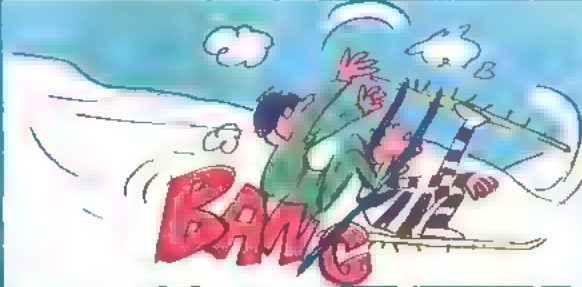
ÇA NE VA PAS  
TROP VITE



CEST MOINS SPORTIF  
MAIS PLUS PRUDENT



**ATTENTION!**



**OHÉ!**



HEUREUSEMENT  
RIEN DE  
CASSE!



**RETOUR**



ET VOUS  
QU'EST-CE QUI  
VOUS EST ARRIVÉ?



JE ME  
SUIS  
PIQUÉ



POUR ÉVITER  
LES QUESTIONS  
VAUT MIEUX RESTER  
CACHÉ



4281



# les premiers à recevoir leur **CARAM'ZOOM**



## sont sûrs de faire un succès terrible!

Pour recevoir le Caram'Zoom  
et épater ainsi tous vos copains  
rassemblez 12 emballages de

# **CARAM'BAR ou BARADIX**

le Caram'Zoom est le dernier né  
des gadgets à la mode. Surprenant... Mystérieux... il monte  
le long d'un fil... un véritable acrobate! Zoom... le voilà  
qui en descend... comme par miracle!  
Bien sûr, vous vous en doutez, il ya un truc,  
mais chut... c'est un secret.

### **Vous recevrez en plus**

le tout nouveau catalogue en couleurs des  
cadeaux **POINTS DH**. Il y en a pour tous  
les goûts, pour les filles comme pour les  
garçons, un véritable magasin de jouets.  
En collectionnant les **points DH** (sur les  
emballages **CARAM'BAR, BARADIX, SUS,**  
**FRUTI-BAR, BATONSLAITTA**) vous pourrez  
vous offrir **gratuitement**, le jouet de votre  
choix. Terrible, non ?

Pour recevoir le CARAM'ZOOM et le cata-  
logue **POINTS DH**, vite, découpez ce bon  
et adressez-le à **CARAM'BAR - 59-111 F**

Prénom \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_

Rue \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

Département (n°) \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ P

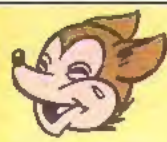
Ci-joint 12 emballages et un timbre à  
**0,40 F.** (ou sans emballages 1,20 F en  
timbres).



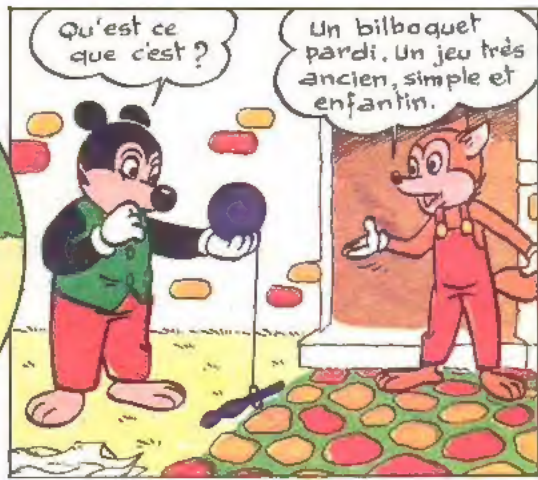
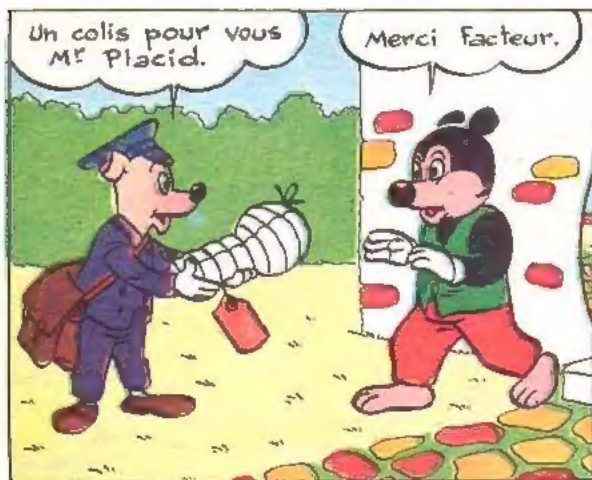




# PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET  
DESSINS DE  
NICOLAOU



NICOLAOU 1281



Suite de la page 2.

« P.-S. — Pourrais-tu faire un test : Pouvez-vous devenir institutrice ou professeur? »

— Voici une bonne idée que nous transmettons aussitôt à Roger Dal.

**X..., CHATEAUBRIANT** : « ...Est-ce que vous pouvez mettre comme gadget surprise « un boomerang »? Ce serait merveilleux! »

— Le service « Gadget » de PIF est très intéressé par ton idée. Mais cela demande de très sérieuses recherches et il ne faut pas espérer trouver dans ton PIF, un « boomerang » avant au moins six mois.

**Le Papa et la Maman de Jean-Claude CLERISSI, ROCHEVILLE** : « ...Aujourd'hui, Jean-Claude vient de recevoir ta jolie carte en couleur. Si tu savais tout ce qu'il t'a raconté, sans se lasser de regarder ta jolie image. C'est un petit diable. Je pense que Pifou en fait autant par toutes les forces que je lis de bon cœur. »

**Pascal CHEVALIER, ASNIÈRES** : « ...Pour les mots croisés, pourriez-vous en faire deux pages. Mon papa et moi, nous aimons tellement les mots croisés. »

— A nos lecteurs d'en décider!

**Michel HEQUET, LECLUSE** : « ...Je trouve que PIF est le meilleur album de bandes dessinées. Il est sensationnel. J'aime beaucoup Gai-Luron, Léo-Bête à part et Rahan. Dans le journal des jeux, je préfère le test et, bien entendu, le jeu-concours primé. »

**Anne BAATARD, PARIS** : « ...J'ai été très contente des timbres que j'ai eus, ils sont magnifiques. Je ne comprends pas que Jeannot aime Corinne. Bravo pour Léo-Bête-à-part, c'est un chef-d'œuvre et la Jungle en folie en prend le chemin. J'ai trouvé le journal idéal, PIF, et lorsque je vais aller au Salon de l'Enfance, je me précipiterai sur la fusée PIF. »

**Jean VANDERFLAES, ANVERS** : « Je viens de découvrir PIF chez mon marchand de journaux et je regrette... de ne pas l'avoir connu plus tôt. Ce que je trouve de formidable, ce sont les grands récits d'aventures de 20 pages, un autre de 10 pages, une histoire comique de 7 pages, les aventures de PIF sur 5 pages, 38 autres pages de bandes dessinées, de jeux et le gadget »

Vous aussi, écrivez-nous à

PIF

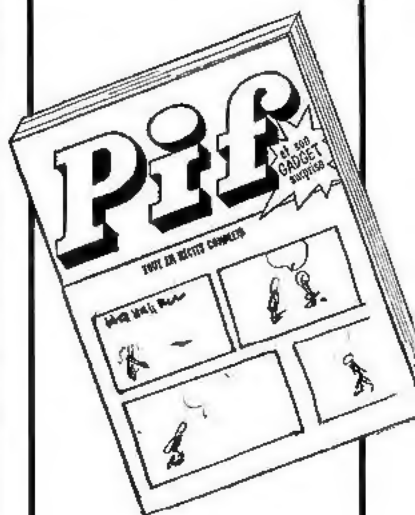
« DE VOUS A NOUS »

126, rue La Fayette, PARIS (10<sup>e</sup>). B.P. 77.X

Nous remercions particulièrement :

Michel GARNIER, Jean-Marie LOUBANEY, Daniel BRISSET, Olivier STEINER, Gilles BERNARD, Catherine DUMONCHAUX, Claude SERINA, Laurent COKELAÈRE, Francis FERRARI, Brigitte LANCIAUX, Alain LEFRANÇOIS, Philippe GOULUT, Patrice JUILLET, Patrick VITARELLI, Isabelle GMEINER, Sylvie AYNAL, Laurent LEGEAY, Véronique CRUCKE, Francis VERGNAUD, Pascal PERROT, Didier BOCHART, Alain JOLY, Patrick JUMELLE, Serge LUBARCZEWSKI, Patrick DENIS, Didier THIELLET, Florent BARRE, Hervé et Michel RONCERAY, Philippe BEAULIEU, Pascale RICHARD, Béatrice HAACK, Jean-Jacques LAPLAGNE, Sophie SCHAEFFER, Patrick HUET, René MAGRO, Catherine BOUTINOT, Jean-Luc LEIRITZ, Liliane GROSSEGEORGE, Sylvie JEVODAN, Jean-Charles MASSON, Catherine RIVET, Dominique RUDEAUT, Nicole MAUGUIN, Jocelyne ROBERT, Gérard SIAU, David TERRY, Claudie AGENÈS, Catherine BERNARD, J.-P. MYLLE, Martine CARROT, Yves ROBERT, Françoise GROULT, Gilles FORMISANO, Claire BIENFAIT, Jean-Louis GODAT, Daniel et Marc CHARRIOT, Joël POLITANSKI, Philippe DWELSHAMVERS, Josiane COUTAREL, Martine PUCHAUX, Jean-Paul TEJEDOR, Irène et Régine BEARD, Thierry REIX, Didier RIOT, Alain RIGLET, Josiane CLESS, Éliane SENDRIER, Hervé DUMAY, Michel RONJON, Elisabeth XERRI, Jean-Patrick PARADOWSKI, Philippe BLIND, Philippe LARROQUE, Pascale PILLARD, Corinne HAHN.

Dans



de la  
semaine  
prochaine



JACQUES  
FLASH

LES AS

LE GRÊLÉ  
7-13

11 histoires  
comiques

Le Journal  
des Jeux

et un  
GADGET  
spécial-Noël





# LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DEL'INX



SALUT, JOÉ !

SALUT AUGUSTE ! TU AS LE GESTE DRÔLEMENT AUGUSTE, AUGUSTE, ET TU SÈMES DES GRAINS DE QUOI ?



... DES GRAINS DE SABLE.



TU... SÈMES DES GRAINS DE SABLE ? HAHEM !... ET... POUR FAIRE POUSSER QUOI ?

PARDI ! UNE PLAGE !



J'AI ENTENDU DIRE QU'IL FALLAIT BEAUCOUP D'EAU POUR FAIRE POUSSER UNE PLAGE...

PARFAITEMENT EXACT ! LES PLAGES NE POUSSENT BIEN QU'AU BORD DE LA MER !

TU TE RENDS COMPTE ? CES DEUX TYPES VOUDRAIENT NOUS FAIRE CROIRE QU'ILS S'Y CONNAISSENT DANS LA CULTURE DU SABLE !!!



NE LES ÉCOUTE PAS, AUGUSTE. ET ENSUITE ?

ENSUITE... BEN, JE M'ÉTABLIRAI MARCHAND DE SABLE...



C'EST QU'IL Y A À FAIRE, DANS LA FORÊT, POUR UN MARCHAND DE SABLE... OUI ! ALORS CHAQUE SOIR, MOI, AUGUSTE, JE PASSERAI DANS LES FOYERS ET J'ENDORMIRAI TOUS LES PETITS ENFANTS...



BRAVO AUGUSTE ! BELLE IDÉE TRÈS TRÈS POÉTIQUE !

TRÈS ROMANTIQUE

TRÈS LYRIQUE.

TRÈS ANGÉLIQUE.

TRÈS SÉRAPHIQUE



OUAIS ! ET PUIS JE RECOLTERAI BEAUCOUP "D'OSEILLE"

PENSES-TU TU VEUX MON AVIS ? CETTE COMBINE DE MARCHAND DE SABLE, C'EST UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT !

ÇA POUSSÉ DÉJÀ !